3 CD PC • 1 JEU COMPLET • LA DÉMO EXCLUSIVE DE SIN

GÉNÉRATION 4

GEN4 ÉRATION

Le meil... s jeux PC

N°114 - Septembre 1998 - 49 F

X-FILES, LE TEST !

La vérité est à l'intérieur

GRIM FANDANGO

Indiana Jones et tous les autres projets LucasArts pour 1999

MAIS AUSSI

Sierra ProPilot
Urban Assault
Dune 2000
Castrol Honda
Scars
Mech Commander
Motocross Madness

France : 49 F • Canada : 10 $ CAN • Suisse : 15,50 FS • Belgique : 390 FB
DOM/TOM 70 FF • Luxembourg : 340 FLUX • Portugal : 1000 Pte Cont



Et le huitième jour, vous c

DECOUVERTE DIPLOMATIE



N° 1 des ventes en Europe. Plus de 30
ANNO 1602 arri
www. inf



ANNO
1602
A la Conquête d'un Nouveau Monde
erez votre propre monde.
COMMERCE
CONQUETE
00 exemplaires vendus en Allemagne.
n version française.
ames. com
PC
CD
ROM
DESIGN
SUNFLOWERS
the world of entertainment


Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil.
MON FUSIL EST DEVENU MON MEILLEUR AMI.
J'AI DEPLOYE MES TROUPES SUR LA CARTE TRANSPARENTE.
JE SAIS OU SONT LES CENTRALES ENERGETIQUES.
"QUELQU'UN PEUT-IL
POURQUOI JE SUIS
J'AI DES MYRIADES DE TANKS.
DMG 100
RLD 68%
JE CONNAIS LES SECTEURS TRANQUILLES.
EGY 11
AMR 50%
Fox
Microsoft SideWinder Compatible Force Feedback Pro
TERRATOOLS
Computer Graphics Solutions
Espèce de tête de lard, si tu meurs, c'est que t'as pas suffisammen mouillé ta chemise. Dans Urban Assault, si tu veux sauver la terre, faut pa t'attendre à une promenade de santé. Tu devras te téléporter dans l'un des 15 di férents véhicules mis à ta disposition et te mesurer à l'ennemi en le regardar
© 1998 Microsoft® Corporation. Tous droits réservés. Microsoft® et Urban Assault™ sont soit des marques déposées par Microsoft® Corporation, soit des marques de Microsoft® Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft
Jusqu'où irez-vous?®

JE ME SUIS TELEPORTE DANS UN JET.

www.eu.microsoft.com/france/jeux/

J'AI CONDUIT MA JEEP COMME UN FONDU.

ME DIRE
ENCORE MORT ?"

JE ME DEFENDS COMME UN DIEU VIVANT.

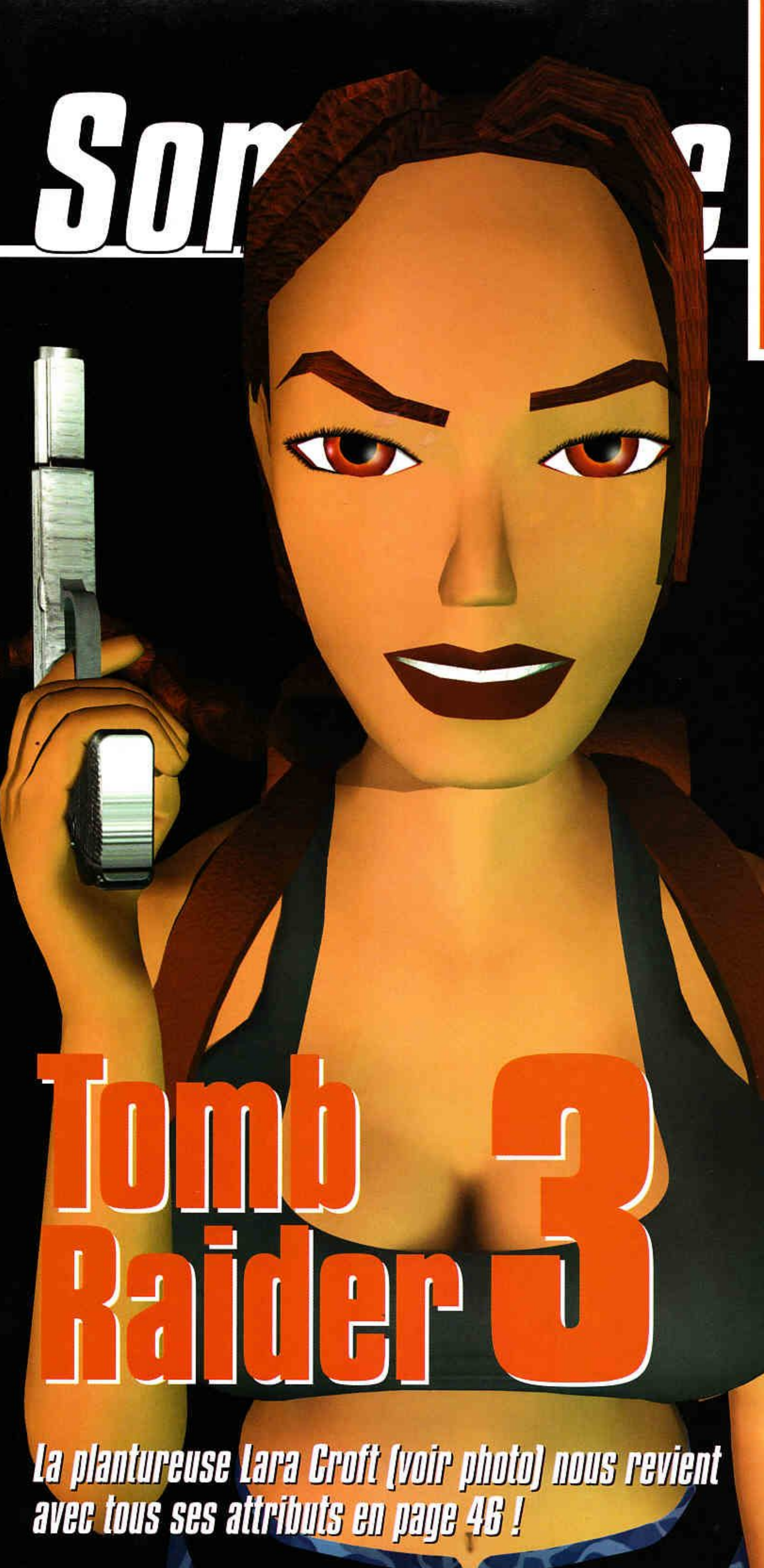
JE SUIS LE MAITRE INCONTESTE DES AIRS.

J'AI DESCENDU EN FLAMMES UN BIPLAN TAERKAST.

URBAN ASSAULT™

dans le blanc des yeux. Tout ça en mettant au point la stratégie globale pour gagner la guerre. Tu devras gérer des ressources, créer des bâtiments et de nouvelles unités, upgrader des technologies et déployer tes unités sur le champ de bataille. **D'accord, passer des années à étudier l'art de la guerre, ça peut aider. Mais pour gagner, t'as plutôt intérêt à sulfater tout ce qui bouge.**

Sommaire 114



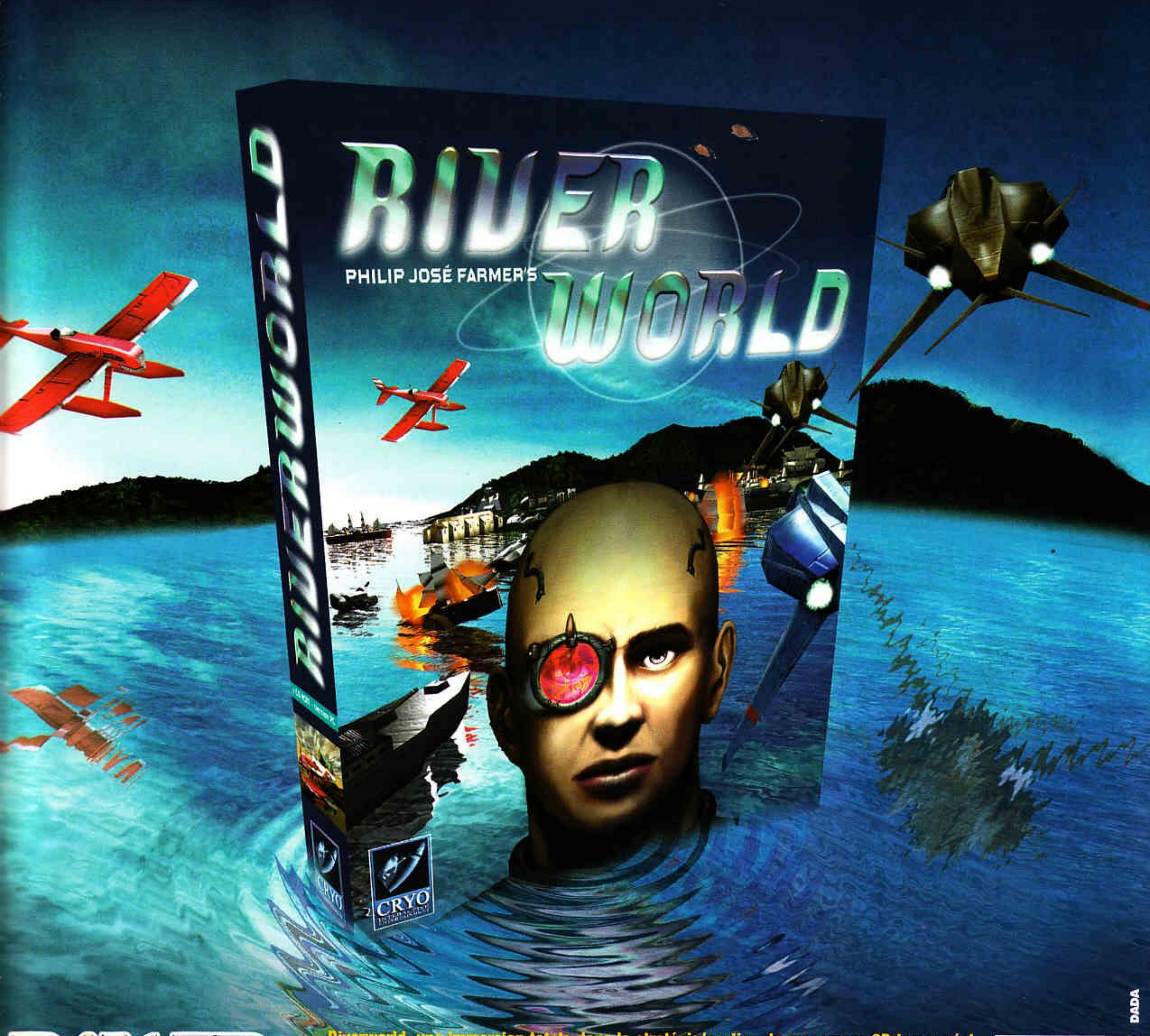
URGENT

Christophe Colomb - Attila - Napoléon - Einstein - Churchill & Co

RECHERCHENT

Un professionnel pour prendre la Direction Générale

Mission : rebâtir le Monde - Motivation exigée.



DADA

RIVER WORLD

Riverworld, une immersion totale dans la stratégie/gestion de ressources 3D temps réel d'après le Best-Seller de Philip José Farmer's. Un graphisme à couper le souffle, plus de 400 personnages (de Attila à Einstein en passant par Napoléon, la Reine Victoria, Chaka le Zoulou…) 270 unités et infrastructures à gérer jusqu'à épuisement, vue subjective ou à la 3ème personne, 11 niveaux technologiques à traverser jusqu'à en perdre haleine, bref, il va falloir du souffle.

Optimisé Cartes 3D (Direct™ 3D et 3DFx™)

Jouez mais n'oubliez pas de respirer.

CRYO™ INTERACTIVE ENTERTAINMENT

www.cryo-interactive.com / 3615 Cryo

le cd-rom

Après avoir sélectionné un affichage en 65 536 couleurs sous Win95 ou 98 (parce que c'est plus esthétique), lancez Gen4.exe à la racine du CD-ROM..., c'est parti ! Cliquez maintenant sur « Démos » pour accéder aux démos jouables et lancer leur installation. Précision importante : s'il vous manque DirectX 5, n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose. Quant au CD-ROM « Shadow of the Comet », voyez page 12.

Les *patches* sont réunis dans le répertoire « Patches » situé à la racine du CD-ROM. La lecture du fichier Patches_114.txt, dans ce même répertoire, vous permettra d'en obtenir la liste.

AVIS À LA POPULATION

En raison d'une date de bouclage tardive, il sera désormais possible que certaines démos soient incluses sur le CD-ROM, en dernière minute, sans qu'elles soient détaillées dans ces pages : selon la place, elles seront ajoutées, ou remplaceront d'autres démos. Pour être fixé, il suffit de lancer l'interface qui, elle, sera de toute manière à jour.

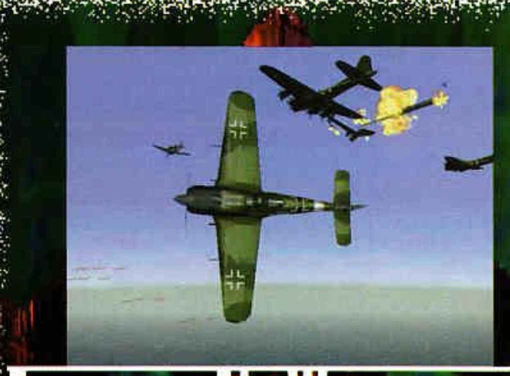
Superbike World Championship

Editeur : Virgin • Genre : simulation • Version démo limitée : vidéo • Version complète : novembre 98



Nettement plus joli que Castrol Honda et encore plus orienté simulation réaliste, Superbike risque bien d'être une excellente surprise pour les fans de courses de motos. Cette démo tournante donne un bon aperçu du jeu (et oui, nous, on y a joué !) : vues subjectives *bluffantes*, *replays* télévisuels et autres effets de lumière impressionnants. Dommage que la qualité de la vidéo ne permette pas un agrandissement de la fenêtre sans occasionner une perte de qualité ! Dommage aussi que la dernière minute de la séquence soit occupée par des écrans fixes vantant les mérites du jeu. Ah, ces commerciaux alors ! ■

Si un CD-ROM ne fonctionne pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.



European Air War

Editeur : Microprose • Genre : simulateur de vol • Version démo limitée : mission en temps limité, deux avions • Version complète : novembre • Config mini : P166, • 2 Mo de RAM, carte 3D • Place sur le disque dur : 20 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : menu " Démarrer "

Ceux qui ont besoin de prendre l'air se jetteront sur cette démo exclusive recréant les grands conflits aériens de la Seconde Guerre mondiale. P-51, Mustang, tous les coucous de l'époque sont là... Enfin, dans la version finale ! Parce que dans la démo, le joueur dispose seulement de deux avions. Mieux vaudra disposer d'un joystick pour utiliser toutes les commandes du jeu : mitrailleuse bien sûr mais aussi gouvernail et autres vues extérieures. La démo place le joueur dans une grande bataille aérienne impliquant un certain nombre d'avions : il faudra reconnaître ses alliés et dézinguer les autres ! Pour apprécier l'action sous plusieurs angles de vue, il suffit de tapoter sur F1 à F12. Les curieux qui partiront explorer un peu les environs au lieu de combattre découvriront une ville ainsi qu'un petit aérodrome où il sera possible d'atterrir. Bon vol ! ■

M.A.X. 2

Editeur : Interplay • Genre : stratégie en temps réel • Version démo limitée : une mission facile • Version complète : disponible • Config mini : P133, 16 Mo de RAM • Place sur le disque dur : 39 Mo • Exécutable : max2demo.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Après le test et le jeu complet, voici enfin la démo ! Après une installation en règle, vous pourrez lancer le M.A.X. 2 : désolé, il n'y a qu'une seule mission. Les initiés de la stratégie en temps réel n'auront certainement aucun mal à s'y retrouver : un menu à gauche, une fenêtre de jeu à droite. On peut donner différents ordres à ses troupes, que l'on peut sélectionner dans un petit menu contextuel qui apparaît lorsqu'on clique avec le bouton droit sur une ou plusieurs unités. Il est évidemment possible de faire des groupes. Deux cartes sont disponibles : la seconde est une grande carte du terrain. Et comme nous ne reculons devant aucun sacrifice, vous pourrez même jouer sur le Net en Multijoueur contre d'autres utilisateurs de cette démo exclusivement. Vivez heureux et prospère ! ■



30 jours de connexion gratuite offerts par INFONIE !
Surfez à très grande vitesse en 56 000 bps dans les principales villes de France, profitez de la norme V90, bref, boostez vos connexions ! Infonie vous invite dès maintenant pour un grand voyage :
GRATUIT ! INFONIE vous offre 30 jours gratuits en connexion illimitée
GRATUIT ! 10 adresses e-mail
GRATUIT ! 15 Mo d'hébergement pour créer votre site Web
GRATUIT ! Assistance technique 7j/7 de 9 h à 21 h
GRATUIT ! Le magazine des abonnés L'Internet+...
NOUVEAU
INFONIE à 49 F. TTC/mois *
Pour découvrir Infonie et Internet, insérez vite le CD-ROM dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches «Démarrez» puis sur «Exécutez»,tapez D :\Infonie\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infonie !
Pour la version Mac : double-cliquez sur l'icône «Installation Infonie»
Pour joindre notre assistance technique :
Appelez le 01 41 02 80 80 (de 9 h à 21 h)
*3 heures de communications incluses (19 F. TTC l'heure supplémentaire).
Offre «Liberté» en connexion illimitée.



• Gratuit* 1 mois d'abonnement avec 50 heures de connexion.
L'Internet facile !
Avec AOL, connectez-vous à Internet facilement et simplement ! Insérez le CD-ROM et vous serez en ligne en quelques minutes...
Communiquez !
Avec AOL, vous disposez de 5 adresses électroniques, de 10 Mo pour créer votre page Web et de toutes les fonctions pour communiquer en direct avec les internautes du monde entier et les 12 millions d'abonnés AOL.
Information, divertissement, événements... AOL, c'est aussi des programmes exclusifs en français, toute l'actualité 24 h/24, des jeux en réseau et des événements en direct...
2 formules d'abonnement :
•" Essentiel " : 35 F. pour 2 heures de connexion (19 F l'heure supplémentaire).
•" Liberté " : 95 F. pour une connexion en durée illimitée.
* AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication locale.
Alors, n'hésitez pas !
Retrouvez vite AOL sur le CD-ROM de ce magazine ! ■

Diablo 2

Editeur : Blizzard • Genre : diablo-like ! • Version démo limitée : vidéo • Version complète : décembre



En attendant la suite imminente (hé hé) de Diablo, on se consolera avec cette vidéo. Bon c'est vrai, elle n'est pas aussi éblouissante que celle de Starcraft ou même du premier épisode. Point d'images du jeu, comme d'habitude, mais une succession de scènes sombres et sanglantes dans une ambiance crépusculaire. Tout ça pour nous dire que Diablo, ben l'est pas mort ! Comme quoi, il ne faut pas se fier aux Obsidian Swords of the Titan, elles ne sont pas aussi terribles que ça et surtout, elles ne permettent pas de tuer Diablo définitivement : remboursez ! ■

Apache Havoc

Editeur : Ubi • Genre : simulateur • Version démo limitée : vidéo • Version complète : novembre



Le prochain simulateur d'hélico attendu s'appelle Apache Havoc. Cette vidéo pleine d'explosions, d'objets volants identifiés et de chars d'assaut laisse penser que ce jeu ravira les fans de simulation. On ne sait pas encore s'il sera orienté réalisme comme Longbow 2 ou arcade comme Team Apache. Bon ce n'est qu'une séquence non interactive mais elle laisse augurer une bonne surprise, non ? Pilotes virtuels et amis des hélicos, astiquez vos manches (oh !). Sinon, comme toutes les vidéos, elle sera affichée dans une fenêtre de taille moyenne. ■



Xenocraty

Editeur : Grolier • Genre : action • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P100, 16 Mo de RAM, carte 3D • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Après avoir consciencieusement installé cette démo, lancez le jeu et choisissez le mode Arcade. Le mode Simulation, si l'on peut l'activer, n'est pas actif et affichera une série de captures. Vous vous retrouverez ensuite devant quelques petites scènes vidéo durant lesquelles deux acteurs maquillés de manière rigolote s'enguirlandent vertement. Puis viendra l'heure du *briefing*. Oui, je sais, l'objectif de cette mission n'est pas bien compliqué mais c'est mieux que de tout casser. Avec un *joystick*, il n'y aura pas de problème. Il suffit juste de savoir que le bouton 2 sert à passer des lasers aux missiles, que «T» permet de changer de cible et qu'il faut viser le petit «x» qui précède les vaisseaux ennemis. Un petit détail à savoir également : les méchants ne sont pas en rouge, ni même en jaune (ce sont vos alliés) mais en... bleu, et oui. Faites donc attention à ne pas tirer sur n'importe qui, et surtout, à ne pas détruire le convoi que vous devez protéger. Et n'oubliez pas d'apprécier l'animation archi-fluide de ce beau jeu d'action spatiale, même sur petites configurations. ■



Falcon 4

Editeur : Microprose • Genre : simulation • Version démo limitée : une mission • Version complète : novembre • Config mini : P166, 32 Mo de RAM, Carte 3D • Place sur le disque dur : 51 Mo • Exécutable : falcon4.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

Décidément, entre F-15 le mois dernier, European Air War et Falcon 4 ce mois-ci, on peut dire que les simulateurs de vol ont la part belle dans *Gen4* ! Cette démo a donc l'immense avantage de donner un bon aperçu de ce que sera le prochain jeu Microprose : prometteur, même si l'animation n'est pour l'instant pas extrêmement concluante. Mais comme il s'agit d'une démo, tous les espoirs sont évidemment permis. Au-dessous du Pentium 233 (avec 3Dfx *of course*), il sera difficile de profiter d'une animation optimale, même si l'on peut diminuer le niveau de détail grâce au menu d'options. Comme pour European Air War, mieux vaut jouer avec un *joystick*. Les systèmes d'armement ne sont absolument pas évidents à utiliser : heureusement, un fichier Readme passe en revue tout ce que le joueur doit savoir, il ne faut donc pas oublier de le consulter.

Falcon 4 étant un simulateur très réaliste, tous les boutons sont actifs dans le *cockpit* virtuel. Il ne faut donc pas hésiter à tourner la tête et à se servir de la souris. Bon vol, bonne traque et bon courage ! ■

る達成感 迷路の謎　をクリアーする達成感

Red Guard

Editeur : Ubi • Genre : aventure/action • Version démo limitée : vidéo • Version complète : décembre



Continuons joyeusement dans notre gai voyage au pays des vidéos (nombreuses ce mois-ci, il est vrai) et découvrons donc enfin quelques séquences tirées de Red Guard, un jeu d'aventure mâtiné d'action et qui permettra au joueur d'évoluer dans l'univers des corsaires : combats à l'épée, îles au trésor et poursuites en galion sont au programme ! Réjouissant, non ? ■

Dune 2000

Editeur : Virgin • Genre : stratégie en temps réel • Version démo limitée : vidéo • Version complète : disponible

Ah les épices et les vers géants ! Cette vidéo à l'immense avantage de mêler images du jeu et séquences cinématiques : vous pourrez ainsi avoir un clair aperçu de cette reprise de Dune, ancêtre parmi les ancêtres du jeu vidéo, auquel on jouait jadis sur nos 286 XT et leurs 640 ko de disque dur ! En plus de rappeler de bons souvenirs aux vétérans, cette vidéo passionnera aussi les nouveaux : *what a deal* ! ■

Hostile Waters

Editeur : Ubi • Genre : stratégie en temps réel 3D • Version démo limitée : vidéo • Version complète : novembe 98

Il s'agit exactement de ce que l'on appelle une démo tournante : une fois lancée, vous découvrirez des séquences tirées du jeu en plein écran. Je n'ai personnellement pas réussi à arrêter le défilement autrement qu'en faisant un « CTRL+ALT+SUPPR », mais je n'ai probablement pas tout essayé. Sinon, le jeu semble très beau, très fluide et plein plein d'action ! Et c'est la fin de notre festival de vidéos. À vous les studios. ■

Wargames

Editeur : Eidos • Genre : stratégie en temps réel • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P133, 32 Mo de RAM, carte 3D • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : wargame.exe • Désinstallation : menu «Démarrer»

Mine de rien, Wargames est l'un des seuls jeux de stratégie en temps réel accéléré 3D (avec Myth). Même si sa réalisation ne casse pas trois pattes à un canard (au niveau graphique notamment), il s'agit d'un petit jeu sympathique et doté d'une prise en main très simple. Point de bâtiments à construire dans cette unique mission, mais uniquement des unités à produire. Appuyez sur «CTRL+H» pour avoir la liste des raccourcis-clavier. Cette démo est jouable en Multijoueur. ■

Dominion

Editeur : Eidos • Genre : stratégie en temps réel • Version démo limitée : 5 missions • Version complète : disponible • Config mini : P133, 16 Mo de RAM • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : dominion.exe • Désinstallation : Ajout/Désinstallation de programmes

Et un jeu de stratégie en temps réel en plus, un ! Cette démo, c'est presque Noël ! Regardez un peu : cinq missions, un mode Multijoueur actif, plein d'unités, des centres de construction, etc. On peut dire que cette version d'évaluation est plutôt complète ! En ce qui concerne le jeu lui-même, tout se gère grâce à la grosse barre située en bas de l'écran : production et tout et tout. Cliquez avec le bouton droit sur les unités pour leur donner des ordres spéciaux. ■

House of the Dead

Editeur : Sega • Genre : shoot • Version démo limitée : 2 minutes • Version complète : disponible • Config mini : P133, 16 Mo de RAM, carte accélérée 3D • Place sur le disque dur : 20 Mo • Exécutable : hotd.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Pour se détendre un peu après avoir été persécuté toute la journée par le patron, rien ne vaut un petit *shoot* en 3D : flinguer des zombies, des gargouilles et des grenouilles géantes s'avère finalement très rigolo (même si les graphismes ne sont pas fabuleux). Il n'y a rien à savoir en particulier, à part utiliser une souris : un alignement précis du curseur sur la tête de vos ennemis et il n'y paraîtra plus ! Bonne chasse ! ■



Scars

Genre : action • Version démo limitée : une course • Version complète : disponible • Config mini : P133, 32 Mo de RAM, carte 3D • Place sur le disque dur : 15 Mo • Exécutable : scars.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Même si le jeu complet comporte neuf circuits et neuf véhicules différents, cette démo ne vous permettra de jouer qu'une seule course. Après avoir lancé le jeu, patientez quelques instants, le temps que quelques écrans de pub se succèdent et qu'un message « Press start » à l'ancienne clignote en bas de l'écran. Ensuite, tout ira très vite : vous vous retrouverez aux commandes d'une étrange voiture capable de foncer et..., de faire feu. Pour cela, ramassez les divers bonus sur votre route, alignez la mire qui précède votre véhicule sur une cible potentielle et faites feu ! C'est pas très honnête mais c'est le seul moyen d'arriver premier. Les heureux possesseurs d'un *joystick* ne seront pas forcément avantagés par rapport aux joueurs qui préfèrent le *joypad* ou même le clavier : Scars est très jouable quel que soit le mode de contrôle. En principe la démo est stable mais il peut arriver sur certaines bécanes que les touches de direction soient inversées ou faussées. Ne paniquez pas dans ce cas et jetez plutôt votre ordinateur par la fenêtre ! ■



Forsaken

Editeur : Acclaim • Genre : action • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P133, 16 Mo de RAM, carte 3D • Place sur le disque dur : 31 Mo • Exécutable : forsaken.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

C'est vrai, c'est un peu tard pour découvrir Forsaken, mais mieux vaut tard que jamais ! C'est donc l'occasion de jouer enfin à ce jeu d'action en 3D, digne descendant de Descent et qui fut tout de même apprécié par Xavier lors de son test. Il s'agit donc de piloter un petit vaisseau que l'on peut déplacer à 360 degrés en risquant la désorientation. Il faut évidemment se débarrasser des importuns en les dézinguant purement et simplement. Il est conseillé de redéfinir les touches de contrôle, au clavier comme au *joystick* car par défaut, elles ne sont pas très naturelles et ne facilitent pas beaucoup le jeu. Une fois ce petit problème réglé, frayez-vous un chemin dans les couloirs obscurs de la base spatiale à la recherche d'ennemis et admirez les superbes effets de lumière qui embellissent grandement les combats.
Les petites machines pourront également profiter de cette jolie démo en baissant le niveau de détails. Après ça, vous ne pourrez pas dire qu'on ne pense pas à vous ! Joyeuses échauffourées. ■

る達成感 迷路の謎 をクリアーする達成感

Starsiege

Editeur : Sierra • Genre : action/stratégie • Version démo limitée : vidéo • Version complète : novembre 98

Ce qu'il y a de bien avec les vidéos, c'est que c'est très simple à lancer. Celles de Starsiege (et oui, il y en a deux, et de superbes encore, pas en format timbre-poste !) vous permettront de découvrir des images tirées du jeu ainsi qu'une cinématique plutôt réussie. On se dit que Starsiege pourrait bien être un bon jeu si son ramage ressemble à son plumage ! En principe, Starsiege ne devrait être rien d'autre qu'un jeu de stratégie en temps réel et en 3D qui permettrait au joueur de passer aux commandes de robots en métal particulièrement dévastateurs. ■

Avertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises, lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical et n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même, ou un membre de votre famille, avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles visuels, contractions des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.
Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. ■



Shadow of the Comet

Bon, c'est vrai qu'il est vieux ce jeu, mais en son temps, ce fut une véritable référence du jeu d'aventure grâce à des graphismes, aujourd'hui obsolètes, et surtout à un fabuleux scénario. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard puisqu'il est très inspiré des nouvelles de Lovecraft dans lesquelles d'horribles abominations attendent certaines conjonctions astronomiques pour venir sur Terre. Un inventaire à gérer, des personnages à interroger : tous les ingrédients habituels sont là pour faire passer au joueur un excellent moment, nostalgique peut-être mais bien distrayant. Et comme c'est moderne, tout est géré à la souris (clic droit pour le menu, gauche pour les déplacements), vive le progrès et les tentacules !













Installation

Après introduction du CD-ROM dans le lecteur, si l'installation du programme ne se lance pas automatiquement, allez donc sur le CD-ROM et exécutez « install.exe ». Pas de panique, le jeu n'occupera que 99 Kb sur votre disque dur ! Merveilleux non ? Ensuite, revenez sur le CD-ROM et lancez « shadow.exe » pour entrer dans le monde de Lovecraft.

Si vous désirez faire une promenade dans un musée en son honneur, lancez « museum.exe » et vous découvrirez tout un tas d'objets bizarres.

Pour désinstaller le jeu et recouvrer votre santé mentale, supprimez simplement le dossier « infogram ». ■



Votre pire ennemi :



le chrono

Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste, circuits de qualité"

le teignard

Comme l'aurait dit Jim Morrison avant de claquer les portes pour prendre un bain très délassant : « l'été touche à sa fin. » Eh oui, c'est fini les vacances, on a rangé les pédalos. Comptez sur le Teignard pour vous entamer un peu plus le moral...

Lecteur aveugle

Salut cher Teignard,

tout d'abord je voulais te dire que tu as un super boulot (engueuler les gens sans se faire tabasser et en étant payé c'est génial !). Mais ça tout le monde s'en fout, donc je ne vais pas m'éterniser là-dessus. En fait, je ne vais pas plus m'éterniser sur le reste de mon courrier. Ma requête est d'une simplicité enfantine, et tu vas donc t'empresser d'y répondre : les gens qui, comme moi, ont acheté récemment le petit bijou qu'est la 3Dfx2 ont eu en prime quatre jeux dont Incoming. Seulement, ce magnifique *shoot them up* a été vendu avec la carte avant même d'être commercialisé, et c'est là le hic. La version n'est pas la même que la commerciale : il n'y a que quatre missions (on ne voit donc pas les bateaux, les gros avions type Hercules que l'on peut normalement piloter), on ne peut pas non plus choisir son niveau de difficulté, ni le niveau des détails, pas de *split screen*, etc. Comme j'aimerais avoir tout ça, je suis allé sur le site de Rage Software, et là : RIEN, absolument rien ! Il n'en parle même pas ! Je fais donc appel à toi, ô grand Teignard pour savoir comment faire.

Merci d'avance. Quaker.

Guiii !

De deux choses l'une... Soit tu achètes ton matériel chez des revendeurs qui ont l'électricité et par conséquent la lumière, soit il est temps de prêter attention à ce qu'on te donne à lire. En effet, je me suis moi-même porté acquéreur d'une Voodoo II. Mais je ne me suis pas précipité sur l'objet de mes convoitises comme une horde de huns lâchée dans un harem. Momentanément aimable, courtois, en un mot humain, j'ai délicatement soulevé l'emballage au niveau de mes yeux (les deux trucs glauques que tu as toi aussi sous un front forcément moins altier que le mien). J'ignore pourquoi mais quand le prix est un nombre à quatre chiffres avant la virgule, je deviens maladivement prudent. J'avisais la liste des jeux présents dans la boîte : Actua Soccer, Ultim@te Race Pro, G-Police et Incoming. Ce dernier était barré par un bandeau annonçant qu'il s'agissait d'une version démo. Version de démonstration. Quel est le mot que tu ne comprends pas dans cette phrase, petite taupe bigleuse ? Ce qui m'intrigue plus encore, c'est que ta lettre apporte pratiquement la réponse à ta question (si on peut appeler ça comme ça). Ne t'y étonnes-tu pas toi-même qu'un jeu soit disponible dans une offre promotionnelle avant d'être commercialisé ? Eh oui, tu viens de faire l'apprentissage douloureux d'une des grandes vérités de la vie : les trop bonnes affaires n'existent pas. Les promos ne sont qu'un vecteur publicitaire ! En l'occurrence, le but n'était pas de t'offrir un jeu parce que tu as été bien gentil de choisir cette carte et pas une autre mais de t'appâter, d'éventuellement te donner l'envie de te procurer Incoming. En bref, malgré ce que tu as l'air de sous-entendre, il ne s'agit pas d'un « bug ». Inutile donc d'aller claquer tes deniers sur Internet à la recherche d'une information qui n'a pas lieu d'être. J'ajouterais que la prochaine fois, tu ferais bien de savoir avec exactitude ce que tu veux acheter : une carte accélératrice ou les jeux qu'on t'offre (qu'on te fourgue ?) avec ? Enfin, sache que ce n'est pas parce que je ne t'ai pas trop assaisonné que mes émoluments diminueront. Comme quoi, il n'y a peut-être aucun rapport. Quant à me tabasser... Baïe, baïe.



La guerre des [2] étoiles

Salut à toute l'équipe de Gen4,

pour commencer je voulais vous dire que je suis abonné à votre mag' depuis deux ans et je l'adore, mais, si je vous écrit, c'est par ce que j'ai deux coup de gueule à vous tirer et que j'ai envie de me défouler. Donc, ma première critique concerne votre odieux numéro 111. Bon d'accord il est beau et tout le tralala

habituel mais il est bourré de fautes d'orthographes. En les voyant, je me suis demandé si vous aviez changé de rédacteurs ou si vous étiez devenu fou. Qoui qu'il en soit, j'éspère ne plus retrouvé de fautes pareil parce que sinon… Mon deuxième reproche consiste la notation du jeu Rebellion de Lucasarts. VOUS NE LUI AVEZ MIT QUE DEUX ETOILES bande de ramassis d'injuste et d'ingrats. Je ne veux pas me reporter aux autres mag qui vous concurencent mais eux ils lui on mit 80 %. En plus vous avez tout faux :
1- L'interface n'a rien d'hideuse et devient très simple à comprendre au bout de cinq minutes.
2- Le principe du jeu n'a rien d'ennuyant non plus puisque les parties changent dès que l'on en refait une et il faut constemment surveiller ses troupes, les changer de planètres… donc très captivant. Je suis d'accord sur le fait que les voix française sont un peu différentes de celles de la trilogie sans pour autant être ridicule (à l'exeption de celle de Yan Solo). A j'oubliai, pourquoi ne pas avoir parlé de l'éditeur de cartes et de maps de Contre-attaque, c'est l'un des meilleurs composant de cet add-on et vous l'oubliez en rédigeant votre test. J'espère que les lecteurs on remarqué toutes ces injustices et vont se révolter. Mais longue vie à Gen4 !
Nicolas.

Grumph !

Oui, je sais. J'aurais dû résister à la tentation. J'aurais dû corriger ta lettre comme je le fais si souvent pour des lecteurs qui aimablement, avec humilité pour certains, me demandent d'excuser leurs fautes d'orthographe. Comme si j'étais capable d'excuser quoi que ce soit. Revenons à ton cas, mon cher Nicolas. On dit parfois qu'il ne faut pas tirer sur l'ambulance. Je rajoute : « Cela dépend de qui elle transporte… » 16 fautes d'orthographe plus une faute de syntaxe (un adverbe là où aurait dû se trouver un adjectif), voilà le résultat non-exhaustif auquel je suis arrivé dans un survol approximatif forcément assujetti à mes faibles moyens en français. Alors, pour les leçons… Mais rassure-toi, tu pourras toujours te réfugier derrière l'argument qui revient à dire que tu l'as fait exprès pour voir si je comprendrais la plaisanterie. D'après toi ? Venons-en maintenant à tes réflexions sur l'avis émis par les testeurs. Je suis presque ravi qu'ils te déplaisent, comme je suis ravi qu'ils aillent à l'encontre de ceux émis par notre distinguée concurrence. Partant du principe qu'il faut de tout pour faire un monde (la preuve, je suis là…), je me permettrais d'en rajouter une couche en te faisant une atroce révélation : l'équipe des rédacteurs de Gen4 ne détient pas la Vérité avec un grand «V». Ils ne font qu'émettre leurs impressions qui, selon la formule consacrée n'engagent qu'eux. Chienne de vie, hein ? Et comme tu n'avais pas été le seul à tiquer pour la note de Rebellion, je tenais à en parler même si les arguments mis en avant dans les lettres tenaient plutôt du fameux : « Z'êtes dingues ? Y'a marqué LucasArts sur la boîte. Si on dit du mal de l'illustre créateur de La Trilogie, où va le monde ? »Enfin, la version de Contre-Attaque prêtée à la rédaction pour le test ne contenait pas l'éditeur de cartes. Nous n'avons donc pas pu en parler. Au fait, quelle différence fais-tu entre des cartes et des maps ?
Salut.

Zéro + Zéro =

Salut, grosse teigne,
je t'envoie ce *mail* bien que je sache que t'en a rien à foutre et même que tu t'en contrebats les *sboubs*. Cela dit, il est certainement inutile que je te demande qu'est-ce que sont des *sboubs*. Bon, laisse tomber. J'espère que *Gen4* se porte bien. Je dois avouer quand même que je ne lis pas souvent ce magazine (désolée, ce n'est pas moi qui suis abonnée, c'est mon frère). Effectivement, je jette quelques regards curieux sur certains articles des News ou je parcours du regard les trois premières lignes des tests des jeux qui me paraissent intéressants. En ce qui concerne les CD, eh bien… que dire ? Si je ne lis presque pas le magazine, pourquoi me gênerais-je à faire des efforts surhumains pour ouvrir mon lecteur, sortir le lourd CD de sa pochette, le placer convenablement dans le lecteur puis le refermer ? Même mon frère a la flemme d'explorer ces foutus CD-ROM. Tu dois certainement te demander pourquoi je t'écris alors que je ne fous rien avec les trucs de *Gen4*, hein ? Tu veux savoir pourquoi ? Eh bien, tout simplement parce que je m'en contrebats les *sboubs* ! Non, ne crois pas que je dis ça parce que je te ressemble, au contraire. Tu dis dans le magazine n°111 que tu deviens très égocentrique. Voilà un comportement bien contradictoire aux lecteurs de courrier ! (N.d.l.r : sic !) De toutes manières, je m'en fous, tu fais ce que tu veux, après tout. Si les lecteurs du mag continuent à t'écrire, c'est dans l'espoir que tu leur réponde et que tu publie leur lettre dans ces pages pour leur faire une petite célébrité mesquine… Moi, encore une fois, je m'en fous. Du moment que tu lise cette lettre, ça me suffit. Ou même tu peux directement la jeter à la corbeille, ça m'est égal. Bon, je crois que je suis en train de baratiner pas mal pour rien jusqu'ici et je devine que tu voudrais bien que j'en vienne au but. Alors, c'est parti…, non, que dalle. Tout ce que tu pourras retenir de cette lettre, c'est que je trouve cette revue pas très attrayante. Ou alors c'est moi qui n'aime plus l'informatique. Mais si c'était le cas, je ne serais pas là, en train de pianoter sur mon clavier. Tiens, comme ça, juste pour le feeling, j'ai une blague toute mignonne : « un clavier AZERTY en vaut deux ! » Hahaha ! qu'est-ce que c'est drôle ! J'en peux plus ! Hum… bon, reprenons notre sérieux. Considère cette lettre comme inutile, continue de te contrebattre les *sboubs* et tout le monde sera content. Pas la peine que je signe, tu n'entendras plus parler de moi.
Gargh !

Cher inconnu (e),

ah ah ! Avoue que tu as cru que j'allais te répondre. Dans tes !@#~ & de rêves ! En fait, je tiens à m'adresser à ce lectorat transi d'anxiété qui attend que je te pourfende de mon fiel coupé à l'acide de batterie. Ami lecteur (trice) (tu permets que je te tutoie ? M'en fous…), cette courte interlude n'avait pour raison d'être que de te procurer un palier de décompression entre l'oisiveté des vacances et l'activité forcenée que tu vas retrouver dans les jours qui viennent. Je tenais également à corriger une erreur. Vous êtes nombreux dans vos missives à me parler de mes « sboubs », sujet brûlant s'il en est. Ce terme est clairement employé au pluriel dans la totalité de votre correspondance. Or, seul le singulier peut s'appliquer. « Sboub » désigne en fait euh… Tiens ! Quel est ce curieux objet sur votre bureau ? Oui, celui que vous empoignez pour jouer. Un… joystick, vous dites ? Vous savez comment on appelle ça en argot arabe ? J'ai bien peur d'être à l'origine d'une ignoble méprise mais Dieu m'est témoin que je n'ai pas voulu cela. Et vous auriez pu vérifier vous-même, bande de moutons ! Pour m'amender, permettez-moi de vous offrir dix termes au sujet desquels vous pourrez effectivement dire que je les bats : le rythme, les œufs, les records, la campagne, ma femme, mon frère (aux échecs), le rappel, le fer, mes lecteurs (froid) et le pavé. Quant à mes orphelines (pauvres petites !), mes roubignoles (titi parisien), mes valseuses (jongleur), mes figues (fruitier), mes burettes (huileux), mes agobilles (joli !), mes précieuses (tu m'étonnes…), mes grelots (musical), mes noisettes (bonjour l'écureuil), mes pelotes (bien laineuses), il arrive en effet que je me les secoue. À moins que ce que l'on me dise m'en touche une sans réveiller l'autre. Merci de votre attention.
Ôrevoire.

TÉLÉGRAMMES

À Aragorn,
Cavedog a en effet arrêté de mettre à disposition sur leur site de nouvelles unités pour T.A. Ils préfèrent les sortir dans le commerce en CD. Paradoxalement, c'est aussi rentable pour eux que démocratique pour ceux qui n'ont pas accès au Net.

À Korkhin,
pour les captures d'écran, je te conseille de te procurer HyperSnap 3.13 à l'adresse suivante : http ://www.hyperionics.com. Prévois une carte de crédit, il coûte 25 $.

À Tristan,
fais ce que tu veux mais je ne suis pas certain que la MIIID soit reconnue par beaucoup de jeux. Porte ton choix sur quelque chose d'un peu plus répandu ou renseigne-toi à fond.

Oublie la démo. Lis !

Super, je viens de recevoir mon *Gen4* du mois de juillet… J'installe la démo vedette du mois (Final Fantasy VII) : elle plante systématiquement au moment de rencontrer le premier personnage de la démo. J'ai eu beau installer tous les *drivers* fournis sur le CD, rien à faire. Bon, j'installe celle de Castrol Honda Superbike et écran noir au démarrage, pas moyen d'y jouer. *Idem* pour FreeSpace. Message d'erreur au démarrage de Super Touring Car. Je n'ai même pas tenté d'installer celle de Team Apache car vous dites qu'elle est sujette au plantage ! Ça fait beaucoup et en plus c'est la pire publicité qu'on puisse faire pour un jeu. Il y des fois comme ça où on regrette de s'être réabonné. Heureusement que la « démo » de Baldur's Gate marche impec' ! Bref vous devriez mettre des démos qui fonctionnent bien, quitte à en mettre moins. Je précise que d'habitude, je n'avais pratiquement aucun problème avec vos démos, sauf très ponctuellement (une ou deux qui plante par CD c'est O.K. mais là ça fait beaucoup). Ma config' : P133 32 Mo + Millenium 1 + 3Dfx + SB16. Allez quand même deux points positifs : les jeux complets (super idée) et, petit détail bien utile, l'indication du mode de désinstallation pour chaque démo.
Stéphane.

MORCEAUX

Je voudrais savoir si vous acceptez les chèques personnels.
Si « les chèques » est là bien orthographié, inutile de me vouvoyer. Teignard prend un « D » à la fin.

Et si jamais tu me publie (un vieux rêve…)
Dors, je le veux…

Je compte sur ta gentillesse…
Fallait pas.

J'espère que vous arriverez au numéro 200.
Pas autant que nous, j'dirais.

« …misérable brisure de coprolithe… » Mais où vas-tu chercher tout ça ?
Encore un qui voudrait nous faire croire qu'il ne regarde jamais quand il se torche.

CHOISIS

Guuh !

En ayant un peu marre de répéter sans arrêt les mêmes choses, je pense créer des macros sur mon traitement de texte pour me faciliter la tâche. Une des premières devrait me permettre de répondre d'un raccourci-clavier que toutes les démos incluses sur le « disque-supplément » sont testées plusieurs fois avant d'être gravées. La raison n'est pas tant technique, bien que cela nous concerne, mais plus simplement parce que nous les choisissons et que plusieurs membres de la rédac' y jouent un certains nombre de fois, chacun pour se forger une idée et éviter de vous décevoir en vous proposant un machin bien daubesque *qui, lui, s'avérerait être la pire publicité pour le canard. Alors, que ce disque ou une partie en tout cas ne fonctionne pas chez toi… Ça me tracasse plus que cela ne me désole. Par acquis de conscience (les quelques bribes qu'il me reste…), j'ai moi-même pris sur mon temps de sommeil déjà trop court (ne vous étonnez plus que je sois un perpétuel énervé…) pour jeter un coup d'œil au disque. Eh bien figure-toi que tout tourne… sauf Baldur's Gate. C'est vraiment des §@]!!#~ de fils de #^ !$&~ chez* Gen4 *! Je devrais leur écrire. À moins que ce soit ENCORE la faute à Pasd'bol. On ne va pas pouvoir le garder, c'lui-là…*
Ciao.

BOITE POSTALE

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe… ni rien, peuvent désormais m'écrire un *e-mail* à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est *In, Cool, Fun* voire *Wizz* !

Niez tout. N'avouez rien

Salut la teigne ! (Salut Thierry ?)
Tout d'abord merci à toute la rédaction de *Gen4* pour ce mensuel génial ! Mais à force de vous lire, je commence à me poser des questions :
1- Pourquoi Gen4 n'a-t-il pas de site Web ? (comme *Joy…*)
2- Pourquoi Gen4 ne donne que des « vieux » jeux ? (Ils sont quand même très bien) Je croyais que les éditeurs ne « donnaient » que leurs anciens jeux mais en voyant *Joy…* de ce mois-ci et *Joy…* Classic, je me demande si j'ai pas tort !
3- Pourquoi cassez-vous la réputation de *Joy…* ? Si il y en a qui veulent gaspiller 45 F., c'est leur droit, non ?
4- Pourquoi 4 dans *Gen4* (« Pourquoi pas » n'est pas une réponse acceptable !) ?
Et pour finir, pardonne-moi d'avoir cité quatre gros mots dans mon message… (Faut-il que je me mette à genoux ?) Bonne chance et longue vie à *Gen4* !

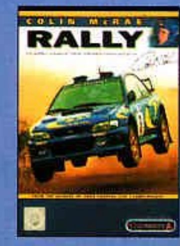
Geuh !

Déclaration à l'attention de tous les petits Sherlock, le Teignard n'a pas d'identité, il est une entité (en plus Thierry nous ayant quitté, cela me semble difficile). Rien, rien vous ne saurez rien. Si jamais vous appreniez la vérité, si vous découvriez qui je suis, nous nierions tout en bloc et vous vous feriez enlever sur le parking d'un supermarché par une demi-douzaine d'hommes en noir débarqués d'une camionnette aux vitres fumées. Voilà, c'est dit, nous n'y reviendrons plus. Passons à tes questions :
1- On va bientôt faire construire une piste d'atterrissage pour permettre d'acheminer tout le courrier qui nous parle de notre hypothétique site Web. Alors sachez que ce n'est pas un projet abandonné même s'il se fait attendre (doux euphémisme…). L'équipe du mag', elle aussi, a hâte que cela se fasse mais ce n'est pas de son ressort. Le problème est qu'après avoir relancé 28 689 fois le sujet auprès des personnes concernées sans obtenir plus de réponse que : euh… on y réfléchi, on commence nous aussi à se lasser. Dans notre boîte, je ne suis pas le seul à être payé à rien foutre…
2- Ensuite les éditeurs ne donnent pas leurs jeux, même vieux. Si jamais c'est le cas, n'hésite pas à nous envoyer les adresses car, pour l'instant, nous avons toujours acheté les jeux que nous proposons avec le magazine. D'autre part, tu constatera probablement une légère différence de prix de l'ordre de 50% plus cher pour nos confrères.
3- Qui casse la réputation de Joy' *? Pourquoi* Gen4 *se livrerait-il à cet exercice dont la seule certitude qu'on puisse avoir est qu'il finit toujours par retomber sur le groin de celui qui en est à l'origine ? Ils sont là, nous ici, les autres par ci, par là et les lecteurs au beau milieu à faire leur choix en toute bonne conscience. Confucius a dit : « Ne souffle pas sur les braises quand le bois est mouillé. Va t'acheter une couverture. » J'ai une putain de remontée de L.S.D. coincée depuis Woodstock.* Peace man !
De plus, et cela dit en passant, au milieu de tous les canards PC qui fleurissent dans tous les coins, et même si ont se prend la gueule de temps en temps, nos confrères de Joy sont des gens qui connaissent bien leur métier, ce qui aux dire même des éditeurs n'est pas le cas partout.
4- Parce que c'est le seul nombre entier qu'on trouve entre « 3 » et « 5 ».
Allez, à la r'voyure !

COLIN Mc RAE RALLY

La nouvelle référence du réalisme de la simulation de rallye. Avec le champion du monde de rallye, Colin Mc Rae, pilotez les meilleures voitures sur toutes les surfaces des rallyes internationaux et découvrez les sensations extrêmes du pilotage. Jeu PC. Code 71130.

349F



NOUVEAU



X-FILES

340F

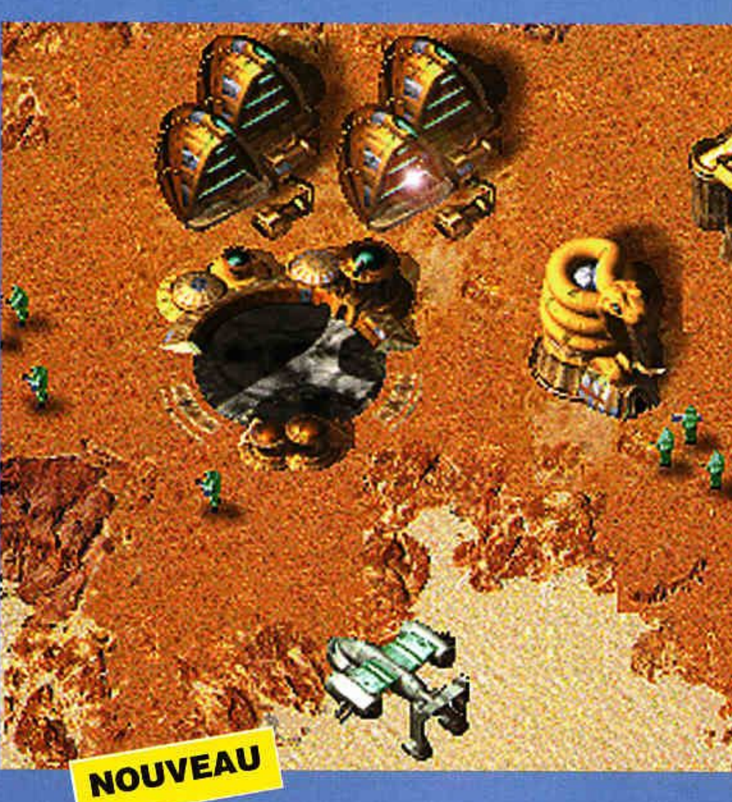
Jeu d'aventure. Entrez dans le monde de la série culte et du film et aidez Mulder et Scully à mener leur enquête. Jeu PC. Code 69281



NOUVEAU



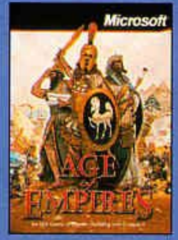




AGE DES EMPIRES

249F

L'ultime jeu de stratégie en temps réel. De l'âge de pierre à l'âge de fer, le destin de 12 civilisations vous appartient. Jeu PC. Code 61178



NOUVEAU

DUNE 2000

299F

Stratégie temps réel. Science fiction. Découvrez la dernière version du célèbre film. Nouveaux graphismes haute définition. Nouvelles missions. Effets spéciaux impressionnants. Jeu PC. Code 68172



BRÈVES

• **Epic Megagames** n'arrête pas de sortir des *patches* pour le jeu en 3D **Unreal**, mais cela ne suffit pas pour l'instant à rendre le jeu en réseau sur Internet aussi fluide que son concurrent direct Quake II. Même sur le site technique d'Epic, ils avouent franchement qu'ils ont encore des problèmes !

• Suite à la victoire de notre équipe de football en Coupe du monde, nous faisons comme tout le monde, en leur tirant bien bas notre révérence. Mais la vraie bonne nouvelle c'est que l'autre dindon, **Footix**, a enfin disparu de notre paysage audiovisuel et voici une deuxième raison pour hurler un scriptural : COCORICOOOOOOOOOO...

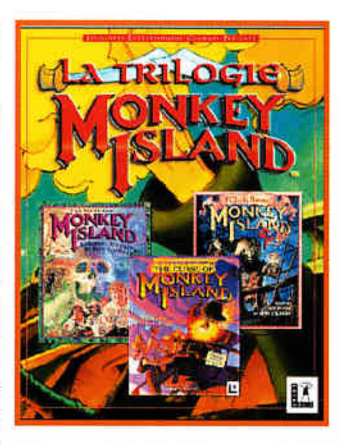
• La France est encore loin d'être dans le peloton de tête dans le domaine de l'informatique et d'Internet. Selon une étude demandée par le ministère de la Culture, ce serait à peine 1% des Français qui seraient connectés sur le Net et une personne sur cinq dotée d'un ordinateur ! ●

ASCENSION DESCENDU ?



Nous qui ne rêvions que d'une chose, nous venons de perdre tout notre bel enthousiasme emmagasiné depuis la folle soirée du 12 juillet dernier. Ed Del Castillo, le responsable de Ultima Ascension **(Ultima IX) vient en effet de quitter l'équipe pour cause de divergences « d'opinions philosophiques. » Dans le même temps,** Origin **nous assure que cela ne causera pas de retard supplémentaire, tout en nous précisant que le produit est désormais décalé à l'an prochain. Il semblerait en tout cas que Richard Garriott s'implique un peu plus dans la finition du projet.** ■

La rentrée à petit prix



Chez **Ubi Soft**, *on n'est pas vraiment gentil avec nos étudiants. Non contents d'avoir glandouillé pendant deux mois sur le sable, ces derniers vont pouvoir acquérir pour presque rien quelques-uns des jeux les plus fous de la gamme Ubi. Tout d'abord, pour 300 F. environ, ils auront droit à « La Trilogie Monkey » regroupant les trois épisodes de la saga mythique du jeu d'aventure de LucasArts. À moins de 100 F., ils auront aussi droit à un pack Prince of Persia 1 & 2, les célèbres jeux de plates-formes de Jordan Mechner, ou encore à F-16 Fighting Falcon de D.I. (bof) sans oublier In the First Degree, une enquête policière digne de Agatha Christie, de Broderbund (très bof !).* ■

Ils se sont civilizés

La saga des poursuites judiciaires entre **Activision/Avalon Hill** *et* **Microprose**, *à propos de la licence* **Civilization**, *vient de se terminer. Finalement, Activision continue son projet Civilization : Call to Power, mais sous la licence accordée par Microprose. Avalon Hill reconnaît donc la propriété de Microprose et lui cède tous ses droits sur le nom et la licence Civilization. D'ailleurs, une extension est déjà prévue pour Call to Power. De son côté, Microprose travaille aussi sur diverses extensions pour Civilization 2 dont Conflicts in Civilization, Civ II Fantastic Worlds, Civilization II : The Test of Time et une nouvelle édition Multijoueur Gold.* ■

Chaud la Guerre Froide !



C'est **Monolith Studios** qui, à son tour, n'a pas hésité à faire appel aux services d'un groupe de développement russe (Nival Entertainment) pour nous proposer d'ici la fin de l'année un jeu original : **Rage of Mages**. Utilisant l'interface et une vue habituellement réservée à des jeux de stratégie en temps réel comme Warcraft, il s'agit en effet d'un jeu de rôle/aventure. En fait, une première mouture du jeu est déjà sortie sous le nom de **Allods Sealed Mystery**, mais sous l'impulsion de Monolith, la nouvelle version sera largement améliorée. Contrairement aux jeux de stratégie en temps réel, vous dirigez ici un aventurier et ses suivants, en prenant soin de développer non pas des villages ou des civilisations, mais plus simplement votre groupe d'aventuriers *via* l'expérience acquise et les trésors trouvés. D'autres jeux se déroulant dans l'univers de Allod sont prévus, ainsi qu'une version Multijoueur basée sur un système de serveurs. La coopération américano-russe semble des plus intéressantes. ■

Talonsoft s'en va-t'en-guerre



Bien décidé à s'affirmer comme l'incontournable du *wargame* sur PC, **Talonsoft** continue son offensive avec deux titres majeurs prévus pour la fin de l'année. En novembre devrait ainsi apparaître **Battle of Britain**, qui retrace la plus prestigieuse des batailles aériennes de la Seconde Guerre mondiale. Jouable du côté anglais ou allemand, le système de jeu devrait combiner à la fois le tour par tour et le temps réel. Les développeurs ont poussé la recherche historique jusqu'à créer une base de données précise sur tous les pilotes et *leaders* de l'époque ! Parallèlement, **Front de l'Ouest** s'affiche comme la suite annoncée de Front de l'Est. Couvrant toutes les batailles et nationalités sur ce front de 1941 à 45, y compris l'Afrique du Nord, il intègre près de 500 nouvelles unités. De nombreuses améliorations sont attendues par rapport au système de Front de l'Est, comme la possibilité de déplacer en formation des groupes d'unités, ou des campagnes composées de scénarios historiques. Même si ce n'est pas confirmé, Front de l'Est devrait ensuite profiter de ces améliorations dans une version Deluxe. ■



Orgasme à l'anglaise...

Les Anglais ne cesseront jamais de nous surprendre, ou tout du moins les développeurs de DID ! C'est ce que tend à démontrer le titre de leur prochain jeu, **Wargasm**, *combinaison subtile de deux mots qui se passent de traduction. Il faut reconnaître que le concept a de quoi titiller certaines parties de l'individu, enfin si on en croit les Anglais, puisqu'il s'agit de se battre sur un champ de bataille virtuel Multijoueur et entièrement géré en 3D. Vous pourrez ainsi, raaâh, ordonner le mouvement général de vos troupes d'une vue satellite, pour ensuite, oooh oui, prendre les commandes de n'importe quel véhicule et* blaster *tout ce qui passe à votre portée. Tiens, ils supportent même le* Force Feedback*... Bon, on va se calmer, et attendre sans malice aucune, la traduction française de ce titre si évocateur.* ■

Le virus du jeu !

Après la grande vogue du cheval de Troie, un « utilitaire » qui permet de s'infiltrer sur les bécanes d'autrui via Internet, voici venir un nouveau virus qui pour la première fois semble capable d'endommager physiquement votre système ! Cette sale bête s'appelle le **CIH** *et, paraît-il, peut flasher votre Bios pour le rendre inutilisable. Trop cool quoi. Gen4 étant toujours à la pointe de l'info, plusieurs machines de la Rédac ont été infectées par la bestiole via les toutes premières démos de* **Sin**, *téléchargeables sur des sites non-officiels. La bonne nouvelle, c'est que les Bios n'ont apparemment pas souffert, la mauvaise étant qu'il est très pénible de s'en débarrasser ! Moralité... ben si vous n'en voyez pas, on ne peut pas faire grand-chose pour vous.* ■

EMPIRE DU SOLEIL, TEMPS RÉEL

Après les peuplades de l'Antiquité de Age of Empires, c'est au tour de Interactive Magic **de nous plonger dans l'exotisme avec** Theocracy, **prévu pour novembre. Ce jeu de stratégie en temps réel vous place à la tête d'une tribu aztèque, que vous devrez faire prospérer aux dépens des autres tribus et des gros crétins de Conquistadores porteurs de petite vérole. Vous devrez gérer simultanément votre expansion dans différentes provinces, mener des batailles impliquant des centaines de combattants, et parfois recourir à un sacrifice humain, histoire de faire rigoler les dieux !** ■





Incorruptible



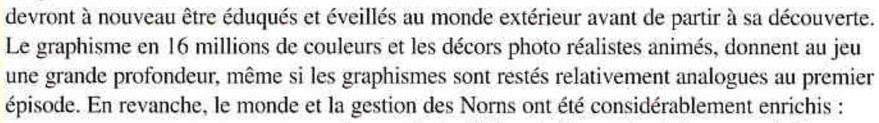
Ah ! la prohibition, les chapeaux mous, les règlements de comptes, les mitraillettes Thompson et les guerres de gangs ! Si seulement on avait pu y être ! Pour réparer cette injustice, **Eidos** *nous présentera bientôt* **Gangsters**, *une simulation de mafiosi assez unique en son genre. Si la gestion de personnel et de bâtiments peut faire penser à SimCity, la nature des actions à entreprendre sort, quant à elle, de l'ordinaire : extraction de fond, racket, corruption, évincement de rivaux seront effectivement monnaie courante. Si le thème du jeu est original et très plaisant, le traitement semble l'être également : les bandits virtuels doivent donc déjà être sur leurs gardes en attendant le début des hostilités. Sortie prévue en novembre.*

MINI-COURSES

Après les F1, les voitures de rallye, les 4x4 et les karts, on croyait que tous les véhicules avaient connu des équivalents virtuels. Que *nenni* ! Gremlin **a effectivement eu la bonne idée d'organiser des courses de *buggies* télécommandés. Son nom ?** Buggy**, tout simplement. Tout en 3D, ce jeu d'arcade proposera une quinzaine de modèles réduits différents et autant de circuits particulièrement accidentés. Et pour corser les choses, il sera nécessaire de passer entre des portes pour marquer des points ! Vroum !**

Norns à gogo

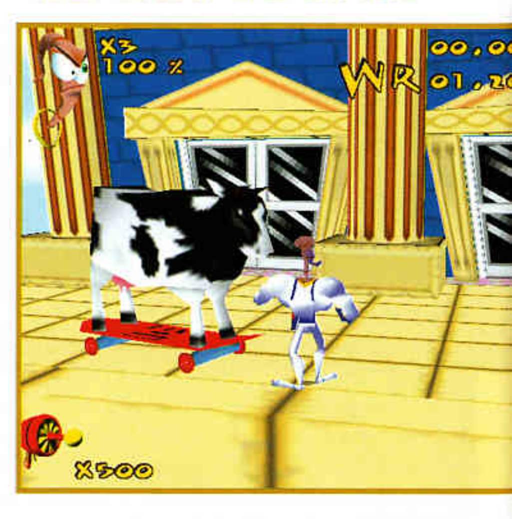
Le succès de Creatures ayant été au rendez-vous, **Mindscape** est sur le point d'éditer **Creatures 2**. Toujours au chaud dans le monde de Albia, les Norns devront à nouveau être éduqués et éveillés au monde extérieur avant de partir à sa découverte. Le graphisme en 16 millions de couleurs et les décors photo réalistes animés, donnent au jeu une grande profondeur, même si les graphismes sont restés relativement analogues au premier épisode. En revanche, le monde et la gestion des Norns ont été considérablement enrichis :





le monde de Albia est désormais régi par une chaîne alimentaire et un écosystème complets et équilibrés. Le temps et les saisons sont également gérés, tout comme la pesanteur. Et pour étonner les blasés, une nouvelle race, les Ettins, a été incorporée : il sera même possible de la croiser avec les Norns ou les Grendels pour obtenir de nouvelles créatures. Si les améliorations ne sautent pas aux yeux au niveau de la forme, le fond quant à lui, semble avoir été sérieusement travaillé. Éclosion prévue fin septembre.

L'en-vers du décor



Déjanté. Ce sera probablement le qualificatif qui correspondra le mieux à **Earthworm Jim 3**. *Qu'il soit en accéléré 3D et qu'il gère les cartes dédiées paraît d'ailleurs secondaire comparé au scénario du jeu. Il faut être sacrément ravagé pour plonger Jim dans une incroyable histoire de voyage à travers la folie ! Dans cet épisode, le fameux ver de terre devra effectivement recouvrer la raison (perdue après avoir reçu une vache sur la tête) en parcourant des niveaux représentant ses neurones en bataille. On peut donc s'attendre à des décors complètement loufoques peuplés de chats sataniques, de zombies fous de disco ou de lapins-scooters ! On nous promet donc des kilotonnes de gags et une excellente jouabilité.*

MYSTATLANTIS





Entre Myst et Atlantis, Reah **transportera le joueur sur une planète inconnue où tout reste à découvrir. Cité ancienne à explorer, puzzles ou énigmes à résoudre et dialogues avec les autochtones (digitalisés en vidéo) viendront animer ce voyage étrange. Si les graphismes sont prometteurs, ils ne semblent cependant pas à la hauteur des références mentionnées plus haut. Le moteur 3D à la omni CD devrait, quant à lui, être performant puisque rapide sur les petites configurations. Départ prévu en octobre.**

Jeu d'aventure, new génération



Depuis l'article lui étant consacré dans le numéro 112, une petite visite chez **Quantic Dreams** nous a permis d'en savoir un peu plus sur **Omikron**, le fameux jeu d'aventure prometteur. On savait déjà qu'il était développé par une équipe française en partie composée d'anciens de chez Ubi, Delphine et Cryo mais on ignorait à quel point ces p'tits gars avaient soif de nouveauté et d'innovation. Ils sont effectivement en train de préparer rien de moins qu'une alternative à Final Fantasy VII ! Ils viennent de passer 14 mois à mettre en place des villes autonomes et homogènes, animées par des passants, de la circulation, et où l'on peut entrer partout (magasins, immeubles), bref, une ville vivante ! En plus de ça, graphismes et moteur 3D sont déjà époustouflants et permettent d'avoir plusieurs jeux en un : pilotage de véhicules, *dézingue* de méchants, baston à coups de poings, etc. Et comme si ça ne suffisait pas, le scénario mêle *techno-thriller*, magie noire et réincarnation ! Vivement le printemps (1999) !

Faites le singe !

Contrairement à ce que son nom laisse supposer, **Monkey Hero** *de chez* **Take 2**, *n'invite pas le joueur à incarner un singe mais un drôle de petit personnage rondouillard tout droit issu d'un Manga. Il devra explorer plus de 16 niveaux en 3D, situés dans un univers médiéval où l'on pourra, nous promet-on, interagir à volonté. Le scénario, quant à lui, n'apparaît pas extraordinaire puisqu'il faudra réunir les huit chapitres d'un grimoire. La possibilité d'utiliser des objets magiques, de lancer des sorts et de combattre d'inquiétantes créatures intéresseront probablement les fans de* diablo-like. *Comme on peut le voir ci-contre, les graphismes sont extrêmement soignés. Départ prévu en novembre !*

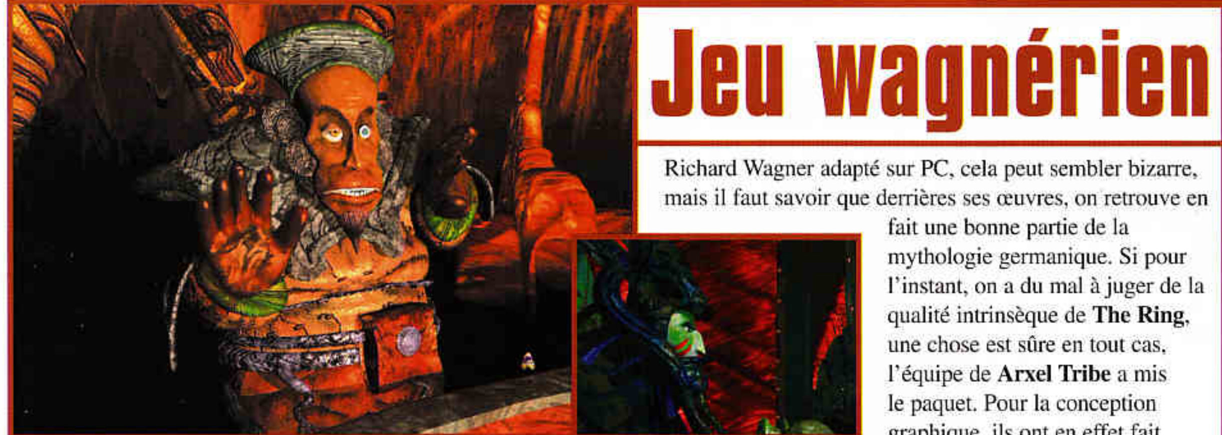


BRÈVES

• En trois mois, **Starcraft** se serait vendu à plus d'un million d'exemplaires, ce qui fait pour **Blizzard** le troisième jeu à dépasser ce chiffre de ventes après Warcraft 2 et Diablo. Bref, ils ne vont pas tarder à égaler id Software au niveau des Ferrari...

• Si vous aimez les petits jeux de réflexion, **GT** vient de sortir **Braintalk**. Ce jeu de mémoire propose, pour moins de 200 F., des quiz et jeux de réflexion qui permettront à tous de faire travailler un peu sa mémoire. En plus, on peut jouer à plusieurs et prouver ainsi sa supériorité !

• **Age of Empires** va prendre un coup de jeune avec en novembre la sortie de **Rise of Rome**, une extension qui proposera, entre autres, quatre nouvelles civilisations, de nouvelles unités, trois nouvelles campagnes basées sur l'apogée romain, des cartes plus grandes. De quoi se replonger avec délices dans l'Antiquité !



Jeu wagnérien

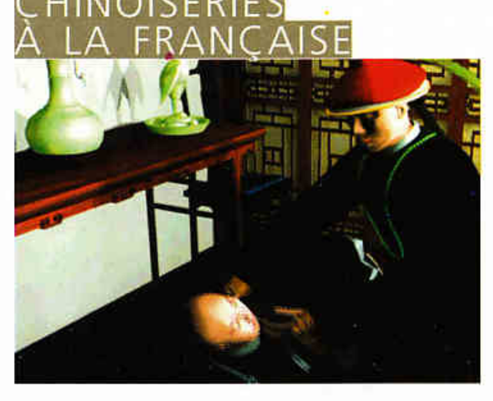
Richard Wagner adapté sur PC, cela peut sembler bizarre, mais il faut savoir que derrières ses œuvres, on retrouve en fait une bonne partie de la mythologie germanique. Si pour l'instant, on a du mal à juger de la qualité intrinsèque de **The Ring**, une chose est sûre en tout cas, l'équipe de **Arxel Tribe** a mis le paquet. Pour la conception graphique, ils ont en effet fait appel au célèbre dessinateur Philippe Druillet, tandis que pour les voix, on retrouve par exemple celle de Charlotte Rampling, le tout sur au moins six CD, avec quatre héros différents pour autant d'aventures, enrobé d'images superbes (« précalculé » oblige !), le tout remixé à la sauce SF. En plus, vous retrouverez la musique grandiose du compositeur allemand (*L'Anneau des Nibelungen*) interprétée par l'orchestre Philharmonique de Vienne. Vous qui ne saviez trop comment utiliser vos enceintes de 60 Watts ou plus, voilà une belle occasion pour faire péter les décibels !



Un insecte dans la ville

Prévu pour octobre chez **Gremlin**, **HardWar** *est un simulateur spatial à tendance arcade dans un vaste monde virtuel à explorer. Vous y incarnez le pilote d'un Moth (ou mite en français), dans une mégalopole futuriste où tous les coups sont permis, surtout les plus vaches. Dans ce cadre sympathique vous disposez d'une totale liberté d'action, acceptant les contrats qui vous conviennent, et feront de vous un paisible marchand, un opportuniste sans scrupule et un meurtrier sanguinaire. Quel que soit le chemin que vous empruntiez, votre but reste de gagner suffisamment d'argent pour* upgrader *votre vaisseau, et un jour pouvoir enfin vous échapper de cette ville maudite. Même si le jeu ne semble pas particulièrement beau, son concept offre quelques promesses d'évasion !*

Chinoiseries à la française



Cryo, **le spécialiste des belles images de synthèse, vous proposera dès fin septembre un petit voyage exotique au pays de Confucius, pour un troisième produit ludique après Versailles, complot à la cour du roi Soleil et Égypte, l'énigme de la tombe royale. Intitulé** Intrigue à la Cité Interdite**, ce produit intégrera une fois encore une enquête dans la chine du XIXe siècle et une encyclopédie sur la fabuleuse Cité Interdite. Le moteur omni-3D semble encore avoir été amélioré.**

Martiens Go Home !

La Guerre des Mondes, *livre de SF mythique écrit par H.-G. Wells devrait très prochainement apparaître sur PC sous la forme d'un jeu de stratégie-gestion en temps réel chez* **GT**. *Plutôt que de se placer en concurrence directe avec les produits issus de la philosophie C&C ou Warcraft, l'équipe de Rage Software s'est attachée à développer un produit à mi-chemin entre Risk et Command & Conquer, avec une Angleterre segmentée en une trentaine de territoires, une gestion de diverses ressources et le choix des armes : martiennes ou terriennes ! Les graphismes et l'I.A. ne sont pas encore définitifs, alors patientons pour savoir si le centenaire du livre, les 60 ans de l'émission radio et les 20 ans de l'œuvre musicale, vont être dignement fêtés sur PC.*



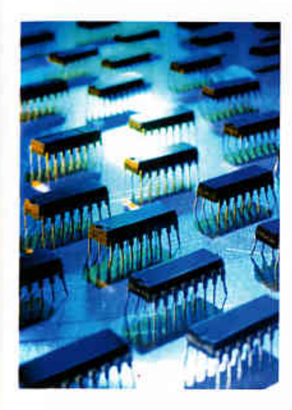


Et un, et deux, et trois !





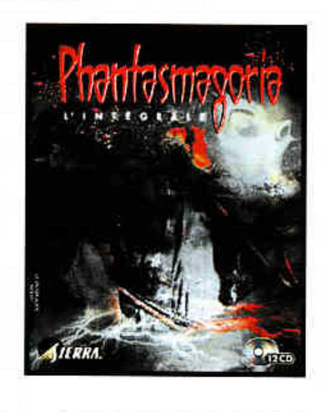
Gremlin *poursuit son travail de sape pour concurrencer Electronic Arts Sports sur son terrain, avec divers produits musclés dont cette troisième tentative dans le domaine du football :* **Actua Soccer 3**. *On retrouve 450 équipes issues de 25 championnats nationaux, soit plus de 30 stades modélisés, 10 000 joueurs, etc. On nous promet bien évidemment une qualité de jeu et une intelligence artificielle au-dessus de la concurrence.* **Actua Tennis 99** *reprend le moteur 3D amélioré des précédents jeux Gremlin, et vous offrira, dès le mois d'octobre, la possibilité de jouer avec l'un des 32 joueurs masculins ou l'une des 32 tenniswomen à travers divers tournois..., en simple, double, double mixte, etc.* ■



IMAGES PRESQUE GRATUITES ?

La société PhotoDisc **propose sur son site plus de 60 000 images libres de droits, classées par thèmes que vous pourrez charger en basse résolution gratuitement sur le site français** www.photodisc.com/fr)**. Ensuite, vous pourrez acheter les versions haute définition, à condition d'avoir un porte-monnaie bien garni, car il s'agit ici d'images de grande qualité !**
À noter aussi la sortie de 6 coffrets CD-ROM, coûtant entre 1 200 et 2 000 F. chacun, et contenant chacun entre 100 et 300 images libres de droits, avec des thèmes comme la science, la technologie... ■

Du concentré de Sierra



Disponible depuis cet été, on peut trouver dans les bacs de vos revendeurs de choucroute blanche habituels deux compilations **Sierra** *qui pourraient épicer un peu votre ration ludique quotidienne... Il s'agit déjà de Phantasmagoria, l'Intégrale, qui combine les deux épisodes, soit une jolie pile de 12 CD pour le prix ridicule et dérisoire de 250 F. environ. Beaucoup plus éclectique, Le Meilleur de Sierra II vous offre des titres aussi variés que Lords of the Realms II, 3-D Ultra Pinball : Le Continent Perdu, Cyclone : Cité des âmes perdues, PowerChess, Golf, Print Artisit 4 et IndyCar Racing 2 pour 350 F. environ. Si vous aviez pris de bonnes résolutions pour la rentrée des vacances, voilà au moins une bonne raison de les oublier !* ■



Crissement de dents



Les amateurs de bédé et plus particulièrement de **Crisse** *seront bien inspirés d'aller faire un tour sur le* **http://www.kookaburra-universe.com** *histoire d'y découvrir des petites merveilles. Extrêmement bien réalisé, ce site fourmille de renseignements sur le scénariste et (ou) dessinateur de* L'Épée de Cristal, Kookaburra *ou encore* Les ailes du Phaëton *(tome 4). Bibliographie, Ex-libris, news, tout est à portée de souris. Cautionné par l'artiste en personne, ce site vous offre également de très nombreuses planches du prochain volume de* Kookaburra *(à savoir le tome 3), qui est, au passage, déjà en pré-publication dans* Lanfeust Magazine. *Indispensable pour tous les fans à la recherche de raretés.* ■

Pouêt Pouêt



Après avoir quelque peu déçu avec Formula'97, la chouette craquelée (z'avez qu'à regarder le logo de Psygnosis pour comprendre) nous rebalance du simulateur de tuture avec **Newman Haas Racing**. Cette fois-ci, vous allez parcourir les 11 circuits présents dans le championnat de Indy Car américain, y compris le nouveau circuit de Houston. Vous y incarnerez un des 16 blaireaux qui, pour de vrai, s'éclatent la tronche dans les balustrades tout au long de l'année. Les premiers *screenshots* ne sont certes pas convaincants, mais ils ont été pris dans une basse résolution, alors… Développé par Studio 33, cet énième simulation de quatre roues (et énième adaptation d'un jeu PlayStation), acceptera la majorité des cartes 3D et sera jouable en réseau jusqu'à huit. Ça peut être bien, Fred en trépigne déjà, son volant et son pédalier prêts à servir, mais on attend de le voir pour le croire. Pour votre part, il faudra attendre début octobre pour vous exploser les sboubs sur les rails de sécurité. ■

TROIS ANS NAINS

Quel rapport peut-il y avoir entre Conquest of the New World, jeu de stratégie où vous devez créer votre civilisation ; Warcraft (premier du nom), jeu de stratégie dans lequel latter les Orcs (si vous jouez les humains) ou les humains (si vous jouez les Orcs) est primordial, et M.A.X., jeu de stratégie futuriste où coloniser un nouveau monde sur une nouvelle planète est votre objectif principal ? Et bien ce sont trois jeux de stratégie réunis dans Triple Play, **compilation vendue à peine 200 F. Une super affaire…** ■

Dessiner, c'est pas gagné…



Allo la terre ? Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer l'intérêt de sortir un CD-ROM pour créer ses polices de caractères ? Bon, O.K., c'est sympa, avec **TypeTool** *de* **W.S.K.A.** *on peut s'amuser à sortir une police Gizmo et essayer de la rendre aussi populaire que la Times New Roman… Mais franchement, vous allez réellement perdre une bonne heure à dessiner chacune de vos lettres juste pour le plaisir de personnaliser votre bureau ou vos mails (que votre correspondant ne pourra pas lire s'il ne détient pas lui aussi la bonne police…) ? Quand on pense que des milliers de polices sont déjà disponibles sur le Net ou encombrent les CD de divers magazines, on rigole. (N.D.S.R. : C'est pas un « lettré » notre Gizmo…)* ■

COUP DE GUEULE

Oui, bon, ça va, j'ai compris…, mon avenir de Madame Soleil est assez compromis. Mais qui aurait pu prévoir que l'équipe de France allait remporter la Coupe du Monde, hein ? Je sais que j'ai dit du mal de Aimé Jacquet, et je ne m'en excuse pas. À mes yeux, il a fait de nombreuses boulettes qui lui seraient retournées dans les dents si la France avait fait un mondial catastrophique. Si je lui reprocherai toujours la non-sélection de Cantona ou les piètres résultats depuis son arrivée au poste de sélectionneur (faut pas oublier l'Euro 96), il faut bien avouer que cette fois-ci, le monsieur a assuré. Je ne reviendrai pas sur mes critiques passées, je veux simplement, par ce petit coup de goal, le remercier d'avoir rendu réalité ce qui pour tous n'était qu'un rêve assez éloigné. Merci donc, à lui et à tous les joueurs, pour nous avoir fait vibrer pendant un mois qui restera inoubliable.

En plus, ça a permis à ma copine d'apprécier le foot et désormais, elle me laisse regarder les matchs…, sympa Aimé !

Cedric Gasperini



CD-Rhum

Pas de bol, en l'an 1711, sur une île plutôt malfamée, vous apprenez être né exactement au même instant qu'est mort Red Jack, sorte de Barbe Rouge. Vraiment pas de bol, un mec veut vous faire la peau et envoie ses sbires vous découper. **Red Jack : la revanche des Brethren** *est le prochain jeu d'aventure édité par* **Infogrames**. *Vous vous déplacez un peu comme dans Zork Nemesis, à savoir que le scrolling est de 360 degrés, et vous vous baladez en rencontrant tout un tas de brutes épaisses heureuses d'avoir trouvé un souffre-douleur, vous en l'occurrence. Le graphisme n'est pas à proprement extraordinaire mais l'ambiance « piraterie » semble bien rendue. Pour plus de renseignements, il vous faudra attendre octobre.* ■



Ça va morphler…



Y'a pas à dire, si on laissait les développeurs se charger de notre futur, ce ne serait pas joli-joli. Pour preuve, **Tank Blaster**, prochain jeu de chez **Virgin Interactive**, vous balance dans un siècle bien éloigné du nôtre, où les rebelles ont besoin de vous pour libérer le monde du joug des militaires. Grâce à votre tank XB-80 révolutionnaire, à l'agilité éblouissante et à la puissance de feu ahurissante, vous allez vous charger de nettoyer les environs insulaires de cet étrange contrée. À l'origine nommé Recoil, ce *shoot* 3D de toute beauté va vous faire passer de très bons moments. Le tank peut se *morpher* en bateau, les ennemis sont nombreux, des passages secrets sont à trouver, les nombreuses armes vous permettent de riposter, l'interactivité avec les décors a été poussée au maximum, et le Multijoueur acceptera jusqu'à 32 destructeurs en *Deathmatch*, voilà de quoi réjouir les bourrins du jeu vidéo. C'est vrai que latter, ça détend. ■

QUI EST LE JOUEUR EN PREMIÈRE BASE ?



Comment relancer un pseudo-héros quand on n'a plus d'idée ? Et bien suivez les traces de Ubi Soft **avec son** Rayman For Ever **(à ne pas confondre avec Rainman… quoique…). Cette compilation regroupe le jeu original du petit bonhomme blond complètement désarticulé et qui saute partout, l'éditeur de niveau et…, 40 *maps* créées par les fans. Environ 200 F. vous seront nécessaires pour acquérir cette nouvelle ancienne version. Quelque part, pour un jeu en budget, ça fait un peu cher.** ■

Et ta sœur ?

J'ai vu la même chose dans X-Files. La p'tite sœur enlevée et tout et tout, c'est un coup des aliens. Dans **Redguard**, *prochain jeu d'aventure de* **Bethesda Softworks**, *c'est le même topo, si ce n'est que vous n'êtes pas agent du F.B.I. mais un mercenaire dans un monde d'héroïc-fantasy, à savoir le même que celui de Daggerfall. Rencontres, aventure, mésaventures, combats, tout est là pour faire de ce jeu un monument de cape et d'épée. Les premières photos sont plutôt alléchantes, reste à savoir si la jouabilité et l'intérêt du jeu seront à la hauteur du graphisme. On nous annonce un monde recherché, des énigmes et de l'action, vous saurez absolument tout dès le mois d'octobre.* ■






Corsairs
>DEVENEZ LE CORSAIRE LE PLUS RICHE ET LE PLUS REDOUTE DE TOUS LES TEMPS
>GEREZ VOTRE FLOTTE D'UNE MAIN DE FER ET NEGOCIEZ VOS PRISES DE GUERRE
>POUR LA PREMIERE FOIS DIRIGEZ CHAQUE MEMBRE DE VOTRE EQUIPAGE LORS DES ABORDAGES
PC CD ROM
MICROÏDS
www.microids.com
PARTEZ A LA CONQUETE DES MERS DU SUD

Appelez-moi Dieu

Populous :

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Bullfrog - Electronic Arts / Sortie : novembre

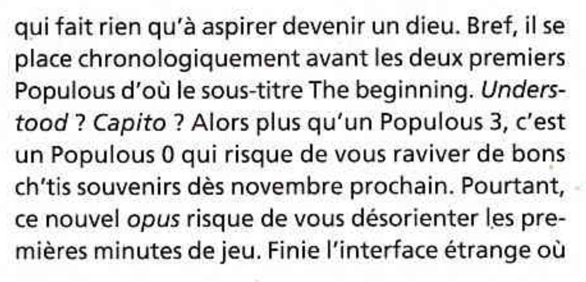
Bullfrog s'est offert ses titres de noblesse avec les mythiques Populous et Populous 2 sur Amiga et sur ST. Aujourd'hui, la grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf a décidé de revenir à ses premières amours avec Populous 3 : The beginning.



Les vieux se souviendront sans doute de Populous et de sa suite, jeux de stratégie sur Amiga et sur ST, dans lesquels vous jouiez le rôle d'un dieu, rien que ça, veillant au bon développement de sa populace et à l'extinction pure et simple des peuples hérétiques. Votre *ego* largement flatté par l'extermination de vos ennemis et l'adulation que vous portaient vos péons avaient malheureusement disparu en même temps que l'on jetait la dernière pelleté de terre sur la tombe de ces deux anciennes machines, abattues froidement par un jeune et déjà prometteur PC. Plutôt que de nous ressortir un *remake* comme on en fait tant (Sentinel Returns de Psygnosis étant le dernier en date), Bullfrog s'est tout simplement lancé dans un nouveau volume, justement appelé Populous 3. Justement ? C'est là le hic. Populous 3 vous place dans la peau d'un Shaman







qui fait rien qu'à aspirer devenir un dieu. Bref, il se place chronologiquement avant les deux premiers Populous d'où le sous-titre The beginning. *Understood* ? *Capito* ? Alors plus qu'un Populous 3, c'est un Populous 0 qui risque de vous raviver de bons ch'tis souvenirs dès novembre prochain. Pourtant, ce nouvel *opus* risque de vous désorienter les premières minutes de jeu. Finie l'interface étrange où vous dominiez, le sourire au coin des lèvres, un paysage 3D isométrique où de petits êtres larvesques (vos adorateurs) se baladaient la fleur au bec.

Chaman œuvre

Le monde, au cas où vous ne le sauriez pas, est rond. Rien à voir avec ces cartes plates aux bordures délimitées que la plupart des jeux de stratégie vous offrent. Ici, une carte sphérique à retourner dans tous les sens vous donne le ton de Populous 3 : vous n'aurez pas une ou deux frontières à surveiller. Les ennemis peuvent très bien décider de faire le tour de la grosse bleue pour venir vous grignoter les *glaouis* là où vous les attendiez le moins. Dans cette

joyeuse ambiance de saine camaraderie, vous apparaissez tel un messie afin de venir convertir les infidèles. Certes, vous n'avez pas l'air très malin avec votre masque à plumes et l'on vous croirait plutôt sorti du fanclub de Village People, mais vous réussissez toutefois à trouvez six apôtres qui pourront répandre la bonne parole. De toute manière, ils n'ont pas le choix, puisque vous pouvez les rôtir à n'importe quel instant s'ils désobéissent. Chacun des quelque vingt scénarios qui composent le jeu commencera, sauf changement de dernière minute, de cette manière. Vos six dévoués iront ensuite convaincre d'autres péons et ainsi se développera votre société dont le seul et unique but est d'asseoir votre indicible grandeur et d'affirmer votre magnificence sur toute la planète. À partir de là, vous devrez construire divers bâtiments, tel un camp d'entraînement afin de transformer vos simples guerriers en troupes d'élite, un temple, pour accroître votre pouvoir et former quelques prêtres, une tour de guet, qui comme son nom l'indique, est une tour pour faire le guet et permet de guetter avec des guetteurs, un port où les pirogues ne demandent qu'à fleurir (pour le peu qu'une pirogue puisse fleurir) ainsi qu'une tente pour ballons gonflables où vos zigues se presseront de construire des dirigeables avec leurs petites mains cornées par tant de travaux difficiles. Mais, bon, ils sont là pour ça. D'autres constructions seront bien entendu disponibles mais elles en sont encore au stade de déve-











The beginning



loppement. Pour ce qui est des animations de ces bâtiments, elles sont pour le moins impressionnantes. Que ce soit pendant leur construction ou pendant leur démolition, le réalisme a été poussé au maximum.



Chaman Power

Ici, donc, pas de tank, de robot, de Zerg ou de fusée nucléaire. Populous 3 se déroule dans un monde qui ressemble à celui de Vahiné land où Conan le Barbare aurait débarqué. D'ailleurs, sa comparaison avec des titres comme Alerte Rouge ou Starcraft ne peut se faire que sur le genre : jeu de stratégie. Résolument différent de ces *blockbusters* du jeu vidéo, il se place dans une optique originale, mais non dénuée d'intérêt. Le but, outre celui de zigouiller l'adversaire, est de sauvegarder et faire



évoluer sa populace. Vous commencerez d'ailleurs le jeu avec des options limitées, tant dans la construction de bâtiments que dans les pouvoirs de votre Chaman, et aurez de plus en plus de libertés au fur et à mesure de la partie. D'ailleurs, parlons-en un peu de votre Chaman. Outre le fait qu'il ait décidé de créer une nouvelle religion qui passe nécessairement par l'adoration de sa propre personne, il détient quelques pouvoirs intéressants. Celui de convertir les athées est bien utile pour grossir vos rangs. Ajoutez à cela les sorts qui influent sur la nature elle-même et vous serez à la limite du dieu vivant. Aplanir les collines peut s'avérer, par exemple, bien utile pour augmenter votre terrain de construction. Créer un pont vous permettra de vous infiltrer dans les terres ennemies alors qu'un bras de mer vous séparait. Créer un marais s'avère très utile puisque l'apparition de brouillard peut cacher quelques troupes ou désorienter les armées ennemies. Le nuage de mouches, lui, sème la panique chez vos adversaires et vous les verrez déserter les rangs en criant.

Chaman noir

Je sais ce qui vous intéresse et j'y arrive. Les sorts de combat sont bien présents, variés et dévastateurs à souhait. Outre les sempiternelles boules de feu, vous aurez la possibilité de créer une tornade à laquelle aucun être ou bâtiment ennemi ne résistera; un tremblement de terre afin de mettre à bas les défenses adverse; des éclairs afin de foudroyer les importuns et autres joyeusetés. N'oublions pas d'ailleurs le volcan, qui, joliment





JOUEZ PLUS VITE,



vous dormirez moins.

La nouvelle version de Windows® est arrivée et elle va vous en mettre plein la vue. DirectX, intégré au cœur de Windows® 98, permet d'accélérer et d'optimiser les jeux en fonction de vos composants multimédia : cartes graphiques accélératrices, joysticks USB auto-calibrés, lecteurs DVD, extensions multimédia des processeurs Intel Pentium avec les technologies MMX et des processeurs Intel Pentium II, connecteurs AGP...

Avec des jeux fluides en haute résolution, au son fracassant, en réseau via Internet, voire même sur plusieurs écrans simultanés, vous allez trouver de bons côtés à l'insomnie.

Il y a 36000 raisons de passer à Windows® 98.



JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?® **Microsoft®**

www.eu.microsoft.com/france/windows98

invoqué au milieu d'un village ennemi, se fera un plaisir de tout dévaster. Le plus drôle est néanmoins l'Ange de la Mort, sorte de dragon bleu qui se repaît de corps ennemis, plongeant sans cesse pour les attraper de ses crocs puissants et les broyer joyeusement. Pour conclure, d'autres sorts (qui, s'ils sont temporaires, peuvent s'avérer très utiles) s'ajoutent à cette liste déjà bien fournie, à savoir l'invisibilité de certaines troupes, la conversion de troupes ennemies et le bouclier.
C'est un total de 10 bâtiments et 18 sorts différents qui vous seront donnés au compte-gouttes tout au long de l'évolution du jeu. Ajoutez à cela un maximum de 200 péons à gérer, tous répartis en quatre types. Les Braves, simples constructeurs, les Guerriers, comme leur nom l'indique, les Superguerriers, encore plus mieux, et les Prêtres, générateurs de mana et rassembleurs de foule. Au milieu de tout cela, votre Chaman trône.





Voilà un petit aperçu de ce que devrait être Populous 3 : The beginning. Graphisme 3D superbe, possibilités multiples, gestion simple mais pas simpliste, et carte du monde originale. Jouable jusqu'à quatre en réseau, il devrait apporter un souffle nouveau (bien que venant d'un ancien principe) dans le monde des jeux de stratégie. Les *aficionados* des précédents volumes pourront peut-être se sentir trahis par l'absence de leur zolie interface qui montrait bien la place du maître et la place de ses adorateurs, mais ils retrouveront néanmoins tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série. Populous se met à l'heure du PC, qu'on se le dise ! Et pour ceux qui se demandent si le sort « Armaggedon » est toujours présent, qu'ils se rassurent ! Pour les autres, ce n'est pas un sort qui permet à Bruce Willis de sauver la planète Terre d'une comète folle furieuse, mais un ultime combat réunissant les armées de chaque clan dans une jolie arène. Bien entendu, il ne pourra en rester qu'un...

Cedric Gasperini




GRAND JEU CONCOURS :
TEAM APACHE
VA VOUS ENVOYER
AU CIEL !
GAGNEZ
1 BAPTEME DE L'AIR
EN HELICOPTERE
ET DES JOYSTICKS
SIDEWINDER FORCE
FEEDBACK PRO
DE MICROSOFT
TEAM APACHE
Microsoft
SIDEWINDER
Force Feedback Pro
1er prix : 1 baptême de l'air en hélicoptère +
1 joystick Sidewinder Force Feedback Pro + 1 jeu Team Apache
Du 2ème au 5ème prix : 1 joystick Sidewinder Force Feedback Pro + 1 jeu Team Apache
Du 6ème au 10ème prix : 1 jeu Team Apache
Microsoft SIDEWINDER®
Compatible
Force Feedback Pro
QUESTIONS :
1- Team Apache vous place aux commandes d'un :
a) B17 b) Mig 27 c) AH-64A
2- Dans Team Apache une partie des combats se déroule en :
a) France b) Inde c) Colombie
3- L 'Apache est un hélicoptère fabriqué par :
a) Boeing b) Airbus c) BMW
Renvoyez vos réponses ainsi que vos nom, prénom et adresse sur carte postale uniquement avant le 29 septembre 1998 à :
Concours Pressimage/Team Apache, 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Remboursement du timbre sur simple demande. Règlement complet déposé chez Me Lelu et Crussard, 16 rue du Pont Neuf 75001 Paris
MINDSCAPE



Guerre génétique

Connu auparavant sous le nom de Profiteer, puis de Tellurian Defender, ce jeu sortira finalement sous le nom de **Tellurian Defence** chez **Psygnosis**. Un titre parlant, puisqu'il vous place dans la peau d'un pilote, ultime défense face aux attaques de plusieurs races *aliens*, dans une histoire écrite par Morgan Gendel (auteur de la série *Star Trek : La Nouvelle Génération*). Sur ce qui reste d'une Terre ravagée, vous devrez non seulement mener à bien une trentaine de missions, mais aussi gérer de conserve le développement des recherches pour découvrir de nouvelles armes, de nouveaux gadgets pour votre vaisseau, sans oublier des améliorations génétiques pour les pilotes qui vous accompagneront. Voilà qui devrait nous changer un peu des habituels *shoot*, même si on aimerait un peu plus de créativité dans les scénarios. Je sais qu'on approche de l'an 2000 et que les scénarios « catastrophe » sont de bon aloi mais tout de même ! ■

Appelez le Super



Digital Integration s'acoquine avec Titus pour la sortie de leur prochain simulateur ***F-18 Super Hornet****, prévu pour la fin de l'année. Alors qu'a-t-il de si super ? Dans un premier temps, il reprend les caractéristiques de la dernière version du fameux F-18. Ensuite, il peut générer un nombre infini de missions, et comprendra trois campagnes et six mini-campagnes totalement dynamiques, dans le cadre de trois zones de combat différentes. On nous promet aussi des décollages et appontages sur porte-avions hyperréalistes. En bref, voilà qui promet de faire oublier F-16 Fighting Falcon, qui n'avait pas vraiment crevé le mur du son lors de sa sortie, surtout que F-18 sera basé sur un nouveau moteur graphique gérant enfin l'accélération 3D.* ■

MICROSOFT ACCÉLÈRE LE PAS

Windows 98 **est à peine sorti que** Microsoft **a rendu public depuis la mi-août une mise à jour comprenant de nouvelles fontes, outils multimédia, et le fameux DirectX 6.0. Déjà disponible pour Windows 95, DirectX 6.0 est censé porter un coup décisif à toutes les API propriétaires pour la programmation 3D, comme le Glide 3Dfx ou OpenGL. En effet, Microsoft allègue que cette nouvelle version de Direct3D serait de 20 à 30% plus performante que la précédente. On attend avec impatience de pouvoir le vérifier...** ■

Geronimo !

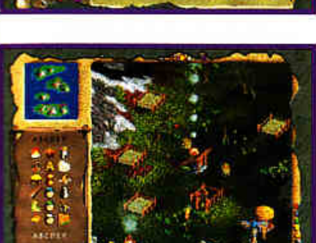




Un peu dans la veine de Commandos, ***101st Airborne*** *sera le prochain jeu de stratégie* ***Empire*** *à approcher la Seconde Guerre mondiale d'un point de vue très personnel, presque role-play. En effet, le jeu vous place à la tête d'une section de parachutistes de la fameuse 11e Division aéroportée, chargée de préparer le terrain pour le débarquement de Normandie. Avant de partir en campagne, vous devrez sélectionner vos hommes pour former une équipe aux talents variés, puis les faire progresser de mission en mission, qui varieront lors de la campagne en fonction de vos performances. Le jeu se déroulera principalement en tour par tour, avec des séquences de mouvement en temps réel. Affûtez les poignards, le parachutage est prévu dès octobre !* ■

Virgin nous jette la pierre

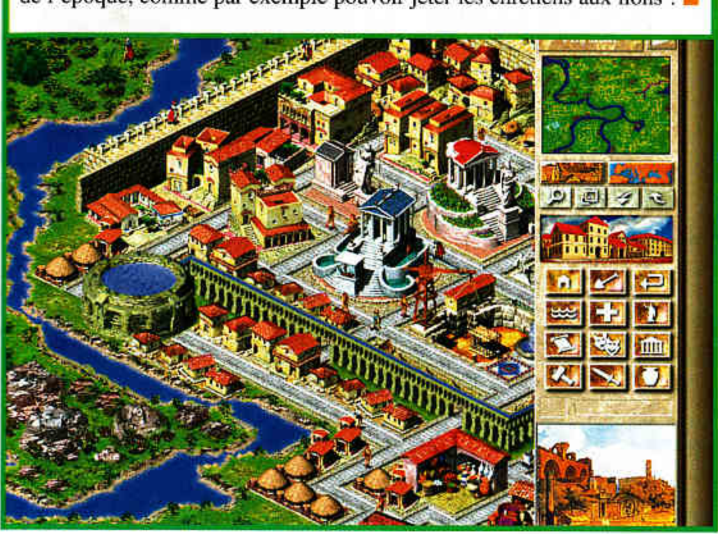




*Dans le domaine du jeu de stratégie en temps réel, on pensait avoir tout fait et tout vu... Ben non. Avec l'**Âge de Guerre**, **Virgin** nous emmène à la découverte d'une nouvelle époque, croisement entre un univers fantastique et La Guerre du Feu. Vous pourrez prendre en main la destinée de tribus comme les inventifs hommes de Cro-Magnon, les guerriers de Neandertal, et des espèces de lézards. Tout en luttant contre la faune locale, composée des inévitables tyrannosaures et autres vélociraptors, vous devrez développer votre tribu grâce à de nouvelles inventions et en recourant à la magie. En tout, le jeu offrira une trentaine de scénarios sur des cartes dont le relief est déformable en temps réel. Espérons maintenant que la réalisation du jeu dépassera son concept préhistorique !* ■

Ave César !

Impressions récidive dans sa longue série de jeux de stratégie, basée sur l'époque glorieuse de la Rome antique, avec son prochain jeu au titre on ne peut plus explicite : **Cæsar 3**. Le concept reste le même, à savoir : édifier une cité romaine et la faire fructifier dans des domaines aussi variés que la culture, la santé, le commerce et le militaire. Échouer dans un de ces domaines risque de pousser vos citoyens à quitter votre ville, de faire s'effondrer vos finances, et s'écrouler vos murs sous les assauts des barbares. Sans oublier le fait que vous risquez à tout moment d'affronter la colère des dieux et de Rome… Pour faire passer la pilule, enfin la ciguë, Cæsar 3 comprend de nombreuses améliorations comme une interface « revampée », des citoyens qui expriment leur état d'esprit de manière beaucoup plus explicite à l'écran, et enfin l'intégration des phases de combat au même niveau que celui de la construction de vos villes. Le jeu étant prévu pour la fin de l'année, on espère aussi que les développeurs intégreront toutes les petites choses qui faisaient la saveur de l'époque, comme par exemple pouvoir jeter les chrétiens aux lions ! ■



Tu piges coco ?

Vous revenez de vacances tout beau tout bronzé, bref, dans une forme éblouissante. Ça tombe bien, ici, on a besoin de vous ! En plus si vous êtes en bonne santé, c'est une heureuse coïncidence. Contrairement à ce que vous pourriez penser, nous ne mangeons pas les pigistes (ou alors lorsqu'on a vraiment faim), mais nous les surchargeons tellement de travail qu'ils : 1) sextuplent de volume et se mettent à porter des shorts en hiver (voir Xavier) 2) fuient en hurlant (voir [censuré]) ou son carrément engagés comme rédacteurs (voir Cédric, Sébastien et Luc !). Donc, si vous désirez nous servir loyalement et arrêter de dormir, envoyez-nous un test de 2000 signes (espaces compris), une lettre de motivation motivée, un C.V., le tout exceptionnellement rédigé. Vérifiez avant que vous parlez anglais, que vous habitez la région parisienne, que vous n'êtes pas vénal et que vous êtes très disponible. Ensuite, agitez le tout, mettez sous pli, timbrez et direction : **Génération 4, *Tu piges coco ?*, 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.**

Un autre monde





***Outcast*, préparé par *Infogrames*, est très attendu en raison d'un moteur et d'un rendu 3D exceptionnels compte tenu du fait que le jeu n'utilisera ni 3Dfx, ni une autre carte graphique ! Mais il ne s'agira pas de ses seules qualités puisqu'on nous promet un scénario très travaillé se déroulant dans un monde parallèle très onirique, peuplé de créatures imaginaires et d'êtres assez inhabituels. Les p'tits Français qui nous préparent Outcast mettent en avant une animation et une intelligence artificielle très performantes... Cette dernière devrait permettre aux êtres et aux créatures du monde où l'on évolue d'être dotés de véritables comportements, d'habitudes diverses et d'une vraie perception. Révélation en décembre, si tout va bien.*

Ça bouge dans le son !

Les constructeurs de cartes sonores s'apprêtent, après l'introduction du son 3D positionnel, pour l'instant dominé par Aureal, à passer à la vitesse supérieure. C'est au tour de **Creative Labs** de prendre l'offensive en proposant son nouveau standard de son, l'Environmental Audio, incorporé dans la prochaine ligne de cartes Sound Blaster Live ! Cette technologie, pour l'instant uniquement supportée par le prochain *chip* Creative EMU10K1, supporte le son 3D positionnel géré par l'API DirectSound du tout récent DirectX 6.0, et ajoute quelques possibilités supplémentaires. Avec une facilité désarmante, l'Environmental Audio permet aux développeurs de jeux de simuler des environnements sonores aussi divers que des halls, des cavernes, ou des fonds sous-marins. L'environmental audio est déjà supportée par des éditeurs comme Activision pour Heavy Gear 2 et Electronic Arts pour SimCity 3000. Réponse du berger à la bergère, comme on pouvait s'y attendre, **Aureal** contre-attaque avec son *chip* Vortex 2, concurrent direct de l'EMU10K1. Mais cette fois, Creative semble avoir une longueur d'avance...

DANS LE COLLIMATEUR

Ça chauffe pour les pauvres cervidés actuellement ! Après le succès retentissant, chez nos amis les Américains en tout cas, de Deer Hunter, c'est au tour de Interplay **de se mettre en chasse avec** Redneck Deer Stalkin', **basé sur la série de jeu « duko-péquenot » Redneck Rampage. Là où ça dégénère, c'est que l'humour semble désespérément absent de ce produit, alors que le thème n'invitait qu'à la parodie. Vous pourrez donc chasser dans un univers 3D quatre animaux différents, le daim, le canard, le cochon et le dindon sauvages. Footix semble malheureusement absent de la liste...**





Hype Hype Hype hourra !



A priori, Hype est un personnage très commun : guerrier sans peur et sans reproche, il se bat à l'épée et à l'arbalète, affronte des monstres et doit restaurer l'harmonie dans son royaume en voyageant dans le temps... C'est vrai, **Hype : the Time Quest** *a tout du jeu aventure-action en 3D traditionnel sauf que... Il se déroule dans le monde merveilleux des... Playmobil ! Premier soft entièrement développé par nos cousins québécois de* **Ubi Soft**, *il bénéficie (malgré un univers enfantin que nous connaissons tous) d'un scénario très élaboré, d'un graphisme soigné, et devrait plaire au grand public comme aux fous furieux de l'aventure. Hype sera vu plus en détail le mois prochain. Sortie en novembre.*



La grenouille qui voulait...

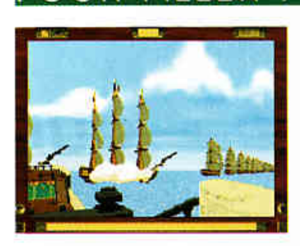
Hasbro Interactive, *qui s'est illustré récemment dans le monde micro-ludique avec Frogger (grands rires dans la rédaction), semble soudain pris d'une fringale irrépressible. Au début du mois d'août, Hasbro a déjà racheté Avalon Hill, célèbre pour ses wargames sur plateau et qui avait entrepris quelques incursions dans le domaine du jeu PC. Mais notre grenouille se fait aussi grosse qu'un bœuf avec le rachat, deux semaines plus tard, des actions de Microprose ! Dans un sens c'est un soulagement, car on commençait à s'inquiéter de la santé financière du géant ludique, qui accumulait les pertes. Des bruits circulent même comme quoi Hasbro serait sur les rangs pour le rachat d'autres gros intervenants du milieu. Il ne reste plus qu'à prier pour qu'on ne retrouve pas des Centipède ou des grenouilles peintes sur les ailes des avions de European Air War et Falcon 4 !* ■

Zôlis zôzios



Chez **Novalogic**, on s'apprête à donner naissance simultanément à deux nouveaux oisillons, nommés respectivement **F-16** et **Mig 29**. Vous aurez bien entendu reconnu, sous ces deux sigles, les noms des deux chasseurs les plus populaires du côté américain comme du côté russe. Même si Novalogic reste dans la catégorie *sim-lite*, les deux avions disposeront de caractéristiques de vol réalistes et de *cockpits* virtuels fidèles aux originaux. Chacun de ces deux produits profitera du même moteur graphique, enfin accéléré 3D, avec un affichage pouvant monter jusqu'à 1 024 x 768. Toutes les cartes 3D devraient être supportées, mais pour l'instant on est sûr que des cartes basées sur les *chip* 3Dfx. Chaque jeu comprendra une quarantaine de missions regroupées en plusieurs campagnes ainsi qu'un éditeur de missions, excusez du peu ! Le plus excitant dans l'histoire reste la possibilité de jouer avec l'un ou l'autre *via* Internet sur Novaworld, dans des scénarios impliquant plus de 100 F-22, F-16 et Mig 29, tous pilotés par des joueurs. Et pour nous achever, il semble très probable qu'ils soient vendus en *bundle*, au prix d'un seul ! ■

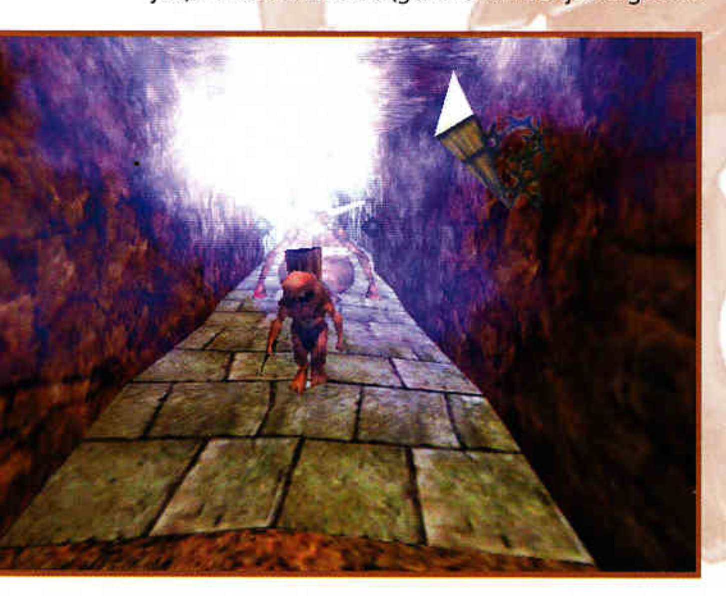
POUR ALLER À BON PORT !



Man of War 2, **édité par** Virgin Interactive, **nous replonge dans l'âge d'or de la marine : les énormes vaisseaux en bois, les combats au canon, les beuveries et les filles faciles dans les ports ! En fonction du niveau de difficulté que vous choisirez (de capitaine d'un bateau à amiral d'une flotte), vos tâches seront sensiblement différentes. Elles se résumeront tout de même à donner des ordres à votre ou vos bateaux dans des phases 3D en temps réel. En tout cas, vivement la prochaine escale !** ■



Aujourd'hui, fidèles sujets, je vous apporte une bonne nouvelle. Une fois n'est pas coutume. Je ne prononcerai pas de sentence capitale et je ne pratiquerai pas le droit de cuissage. Car peuple loyal de ce royaume ludique, tu m'as apporté satisfaction lors des dernières levées d'impôts. Certes, tu as grondé lorsque je t'ai envoyé explorer les salles de Dungeon Keeper, tu as perdu patience devant quelques problèmes tant au niveau jouabilité qu'au niveau graphisme… Mais j'ai entendu ton appel. En ce jour saint, je me fais l'apôtre de notre bon maître Bullfrog. Dugeon Keeper 2 sera ce que le premier volume n'a pas été. Tout d'abord, le graphisme sera tout en 3D, autant au niveau des décors que des personnages. Chacun de ces personnages aura une meilleure animation ainsi qu'une meilleure intelligence artificielle. Les effets de lumière seront également mieux gérés et il sera, par exemple, possible de cacher quelques monstres en embuscade dans les coins d'ombre. Le principe du jeu, s'il reste le même (générer un donjon digne de



Je sais, vous avez, en grande partie, été déçus par vos premières aventures en tant que régisseur d'un donjon insalubre aux *bugs* fréquents et au graphisme moyen. Rassure-vous, bon peuple microludique, cette mouture devrait vous apporter joie et plaisir.

Le maître est de retour

Dungeon Keeper 2

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Bullfrog/Electronic Arts / Sortie : novembre

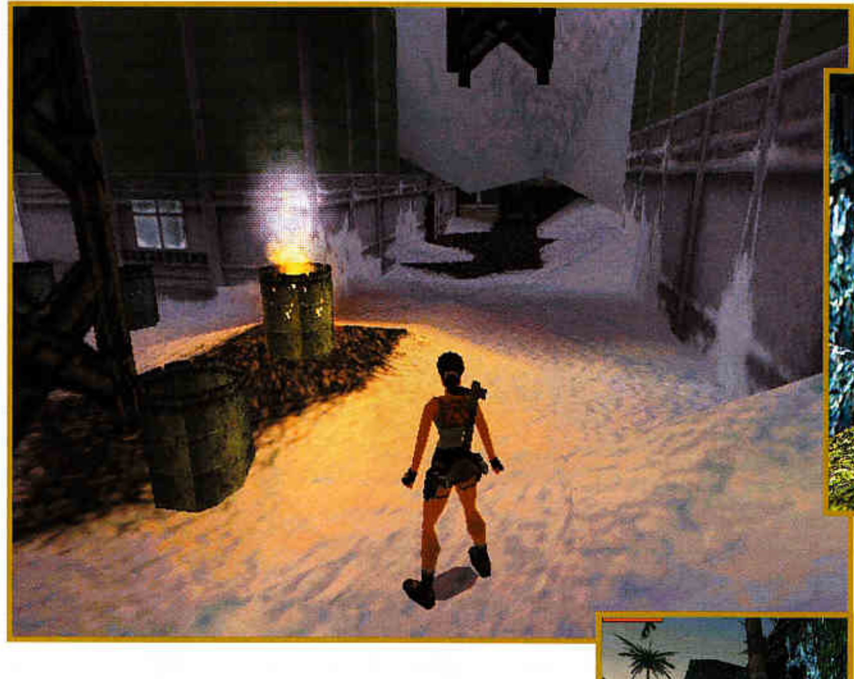
Dungeon Keeper 2

ce nom où diverses bestioles viennent se repaître d'aventuriers intrépides), sera plus orienté tactique. En effet, les créatures pouvant s'attaquer mutuellement, il vous faudra gérer leur position. Ajoutez à cela la possibilité de créer des réactions en chaîne si l'un de vos pièges se déclenche, des combats moins brouillons et Dungeon Kepper 2 devient un vrai jeu de stratégie ! Alors est-il utile de vous parler des nouvelles pièces telles le Casino où vos bébêtes viennent se détendre, les nombreux pièges (fantômes, gaz, piques, etc.), les nouveaux personnages (salamandre, fée, ange noir, etc., soit une grosse vingtaine au total), les vingt missions, la caméra que l'on peut placer n'importe où, les 16 joueurs (peut-être 32...) qui pourront s'affronter sur le Net ou par réseau. Hmm... ? Mais ce qui m'a beaucoup plu, c'est la fosse où deux créatures peuvent s'affronter et ainsi augmenter l'expérience du vainqueur... Bref, Dungeon Keeper 2 pourrait bien être une petite merveille, enfin belle, enfin stratégique, enfin *fun*..., tout ça à la fois. Sympa, non ?

Cedric Gasperini







Tomb Raider 3

Réveil d'outre-tomb

Les amoureux transis de la célèbre aventurière de Core Design peuvent se remettre à espérer, Lara Croft délaisse à nouveau la trousse de maquillage en faveur de sa fameuse paire de colts ; pour un retour sans doute très remarqué sur les moniteurs de nos PC !

Malgré un indéniable succès commercial, Tomb Raider 2 avait un peu déçu les inconditionnels du jeu vidéo, par son manque d'originalité et d'améliorations par rapport au premier volet. Il faut dire qu'après le succès retentissant du premier volet, les programmeurs s'étaient contentés d'explorer de nouveaux horizons au niveau de la jouabilité, beaucoup plus orientée vers l'action. Les fans étant d'éternels mécontents, le troisième *opus* devrait effectuer un spectaculaire revirement, et renouer avec les nombreux puzzles du jeu original. Heureusement pour nous, ce retour aux sources, aux apparences bien frileuses, ne forme que la trame de fond d'un jeu qui s'annonce raisonnablement riche en nouveautés et autres améliorations. Tomb Raider 1 et 2 souffraient un peu d'une linéarité implacable dans la progression des niveaux, et pour le troisième épisode, les *designers* cherchent à introduire plus de variété. Ainsi, votre aventure débutera en Inde, mais par la suite vous pourrez choisir dans quelle région poursuivre l'histoire. Vous aurez ainsi le loisir de découvrir Londres, l'Area 51 (cette fameuse base secrète américaine située dans le désert du Nevada), et une île polynésienne. Vous pourrez parcourir ces régions dans l'ordre qui vous convient, mais vous aurez aussi le loisir de choisir des chemins de difficulté différente au sein de chaque niveau, avant d'arriver dans l'Antarctique pour le grand final.

La suite, en couleur

Graphiquement, Tomb Raider 3 ne s'annonce pas comme une révolution, mais apporte quelques raffinements fort bienvenus au moteur 3D. Dans un premier temps, le décor n'est plus formé de rectangles, ce qui donnait un aspect assez angulaire aux



Format : CD-ROM PC / Éditeur : Eidos / Sortie : novembre

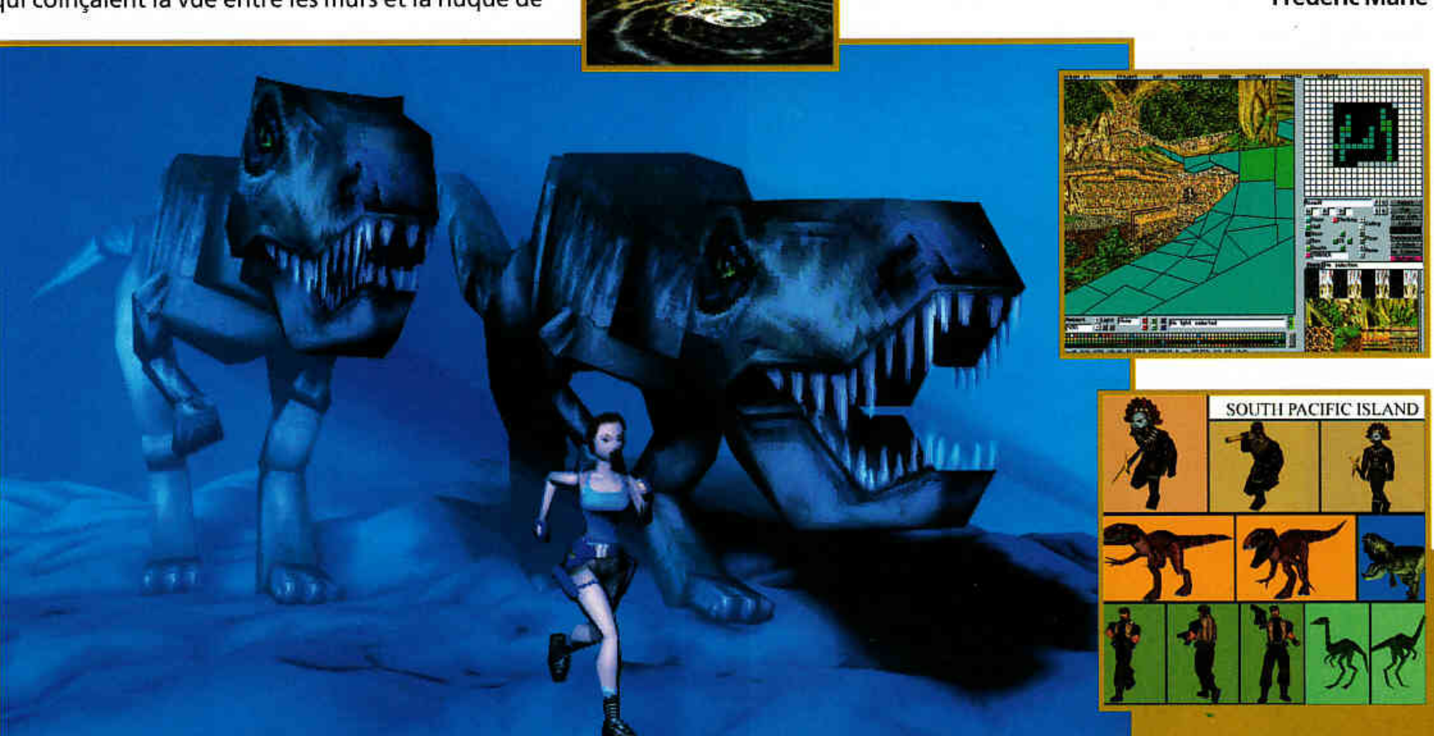


élévations, mais basé sur des triangles, qui permettent des reliefs bien plus détaillés et réalistes. Le nouveau moteur 3D introduit aussi l'animation de particules pour des explosions encore plus spectaculaires, et du *light sourcing*. Cette dernière amélioration apporte une atmosphère beaucoup plus sombre dans les souterrains et autres endroits inquiétants, ambiance que vous pourrez heureusement briser en utilisant, par exemple, des fusées éclairantes. Certains puzzles seront d'ailleurs basés sur l'utilisation judicieuse de telles sources de lumière, mais nous n'en dévoilerons pas plus pour le moment... Au-delà de ces améliorations essentiellement « cosmétiques », on peut aussi noter une nette amélioration au niveau de la gestion de la caméra. Avec de la chance, fini les angles impossibles qui coinçaient la vue entre les murs et la nuque de Lara, aussi fine et délicate soit-elle ! Les angles de vue devraient permettre à tout moment de bénéficier d'une visibilité maximale, en particulier dans les combats où la caméra reste centrée sur Lara et sa cible courante.

Ça balance !

En ce qui concerne la jouabilité, les *designers* n'ont pas voulu apporter trop de modifications à un système qui, après tout, contribue beaucoup au succès de la série. Ici encore on trouve surtout de nouvelles touches telles que, par exemple, de nouveaux véhicules. On accédera aussi à tout un niveau basé sur une descente de rapides en canoë, ou un autre, très Indiana Jones, où vous dévalez les couloirs d'une mine à bord d'un wagonnet. Fidèle à l'image du premier Tomb Raider, ce troisième épisode devrait vous opposer beaucoup moins d'ennemis, comparé aux hordes qui peuplaient le second. Par contre, les programmeurs semblent s'attacher à leur donner un comportement beaucoup plus vicieux ! Si vous vous faites repérer, les gardes donneront l'alarme pour rameuter des renforts, et certaines bestioles essayeront de vous attirer dans des pièges où leur nombre ne vous laissera que peu de chance de conserver l'intégrité de votre délicieuse personne. Comme on pouvait s'en douter pour ce nouvel épisode, Lara refait une bonne partie de sa garde-robe, avec en clôture de défilé dans le niveau de l'Antarctique, une tenue de commando qui ne devrait pas laisser les joueurs exactement de glace... Mais bon, Core Design a beau s'en défendre, on pouvait se douter qu'ils laisseraient quelques clins d'œil propres à pérenniser la réputation de *sex symbol* de leur héroïne ! ■

Frédéric Marié



Master of rien ou Star crash ?



Édité par ***Interplay, Alien Intelligence*** *est un énième jeu de stratégie en temps réel se déroulant dans l'espace. Présentant tout de même quelques originalités (sinon je ne me fatiguerais pas à vous en parler!), celui-ci pourrait être décrit comme un croisement entre Master of Orion et Starcraft. Vous devrez donc exercer vos dons de stratège aussi bien dans l'espace qu'à la surface des planètes (cinq terrains différents) après avoir sélectionné l'une des six espèces (possédant chacune qualités et défauts). Vous pourrez personnaliser et faire évoluer vos vaisseaux dans de nombreux domaines et effectuer des recherches sur plus de 150 technologies. Et bien avec tout ça, on ne va pas s'ennuyer !* ■

Ubi se FIA son instinct

Parmi les grands absents de l'E3, on pouvait remarquer la suite du fameux **F1 Racing** de **Ubi Soft**. Ce silence, pesant sur un produit tant attendu, provenait tout simplement des problèmes rencontrés par Ubi pour trouver une licence à son produit. La FIA n'ayant pas daigné renouveler l'expérience, F1 Racing 2 s'appellera en fait **Monaco Grand Prix**, et faute de licence officielle ne pourra comprendre les noms des circuits, écuries et pilotes de la saison 97. Déçu ? Attendez un peu, car le jeu comprend les 17 circuits de la saison avec leur tracé exact, ainsi qu'un éditeur très puissant qui vous permettra de changer très facilement tous les noms, et même les textures des différentes voitures. Vous avez dû comprendre l'astuce... De nombreuses améliorations sont prévues dans le jeu, notamment des réactions encore plus fines des voitures et des pilotes gérés par l'I.A., une télémétrie plus intuitive à utiliser, un mode Carrière et un mode Scénario. On trouvera en bonus un circuit des années 60, et un Game Service qui permettra à un maximum de six concurrents de s'affronter sur le Net. Et comble du bonheur, Monaco Grand Prix semble bien parti pour sortir dès octobre ! ■





FINI L'AGE D'OR, RETOUR

Méchoui métallique





Mechwarrior 3, premier de la série à sortir sous la tutelle de **Microprose**, s'annonce comme le plus esthétique et le plus complet ! Il devrait compter 18 robots (mais non pas ménagers !) qui pourront être équipés grâce à une trentaine d'armes. Quatre modes de jeu sont actuellement prévus : le mode Entraînement, le mode Scénario qui vous permettra de plonger au cœur de l'action sans préliminaires (mais non ça ne fait pas mal !), le mode Campagne qui enchaînera 20 missions dans quatre environnements différents et le mode Multijoueur qui réunira jusqu'à huit intervenants en *deathmatch* ou en Coopératif. L'interactivité avec le décor semble avoir été l'une des priorités des développeurs. Vous pourrez ainsi détruire complètement certains éléments du décor (comme les pònts). Espérons maintenant que les gars de chez Microprose auront autant de savoir-faire que ceux de Activision (précédent propriétaire de la licence) pour recréer un univers aussi fidèle que possible à celui de BattleTech ! ■

Une barre glacée ?

***Electronic Arts**, qui a déjà réussi un coup de maître en exportant sa série de hockey sur glace dans un pays peu disposé à apprécier ce sport (je parle de la France, là !), compte bien enfoncer un peu plus le clou avec NHL 99. La 3D utilisée pour ce dernier opus comptera beaucoup plus de polygones et les animations (toujours réalisées en motion capture) seront plus nombreuses et de meilleure qualité. L'intelligence artificielle des joueurs a été affinée et ceci même pour les bagarres sur le terrain (chouette alors !). Quant au peu de personnes qui jouaient en comprenant les règles de ce sport, elles seront ravies d'apprendre que NHL99 prendra en compte le tout nouveau règlement de 1998 !* ■













Pour ceux qui n'étaient pas encore nés il y a vingt ans ou qui à l'époque avaient la bonne idée de ne pas passer leurs nuits à jouer aux jeux vidéo, David Braben s'est construit une réputation dans le milieu avec la série des Elite. Et justement, cela faisait quelques années que l'on n'avait pas entendu parler de lui, craignant le pire après l'échec relatif de son dernier titre, First Encounters. Mais le revoilou, changeant son fusil d'épaule en remettant au goût du jour un des titres qui avaient fait son succès : Virus. Dans V2000, vous devez à nouveau sauver le monde d'un terrible virus qui fait muter tout un tas de bestioles grouillantes en d'autres bestioles tout aussi grouillantes, mais notablement plus grosses et dangereuses. Pour débarrasser le monde de cette nouvelle population, pas tout à fait bienvenue, vous disposez d'un vaisseau et d'installations permettant de le réparer et de créer de nouvelles armes.

Vu l'originalité du concept, on peut se demander quel peut bien être l'intérêt de V2000... Dès les premières minutes, ce qui étonne le plus, c'est sa jouabilité peu commune. Mu sur le principe d'un *hovercraft*, votre vaisseau glisse à la surface de l'eau ou du sol, son inertie vous obligeant à de nombreuses manœuvres pour le mettre en position de tir ou tout simplement pour éviter les obstacles. Vous disposez d'une très grande liberté d'action puisque avec du *fuel* supplémentaire, vous pouvez vous élever dans les airs, ou encore vous plonger dans les fonds sous-marins après avoir embarqué un poids supplémentaire. Chacun des six mondes à visiter est dominé par l'eau, la roche, la glace, et vous avez la liberté de voyager à loisir de l'un à l'autre des 36 niveaux. Chaque niveau posera un *challenge* différent, à résoudre autant par votre habileté que votre réflexion, à la façon d'un puzzle. Enfin, le jeu est servi par des graphismes accélérés 3D qui s'annoncent de qualité, et un mode Multijoueur acceptant jusqu'à 16 participants. Bref, V2000 pourrait bien amener un peu de fraîcheur dans le jeu d'action en 3D !

Frédéric Marié



Presque vingt ans après avoir sorti le classique " Virus ", David Braben s'apprête à nous inoculer à nouveau la passion du jeu avec ce nouveau titre directement inspiré de l'original, mais avec une réalisation qui devrait rendre l'expérience tout aussi plaisante.

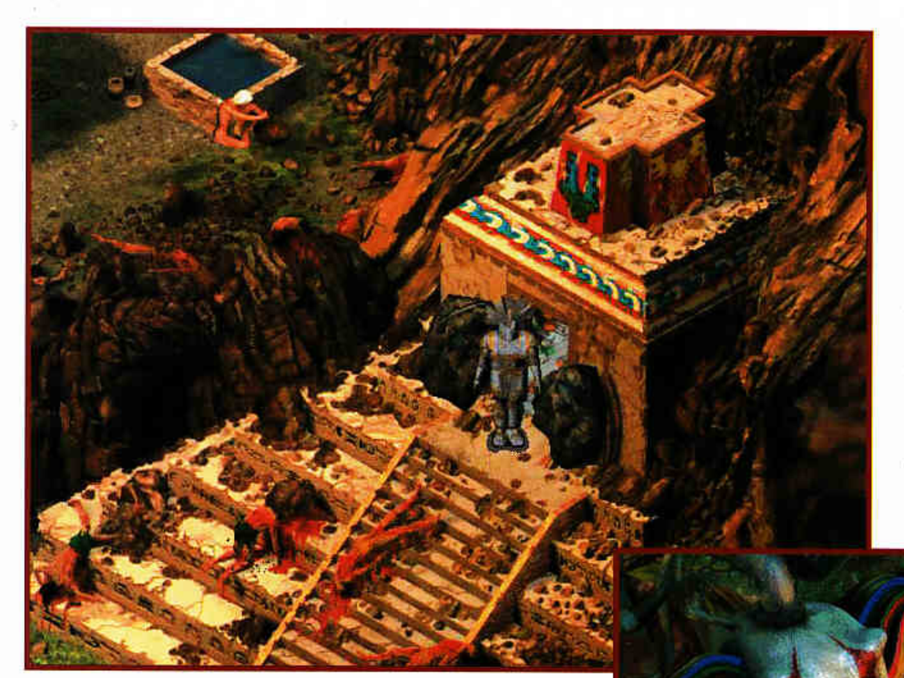
Inoculation 3D

V2000

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Grolier Interactive / Sortie : octobre

Sanitarium

L'aventure intérieure



Non, je ne suis pas fou..., ce n'est pas possible... Qu'est-ce que je fais là, dans cette espèce de pyjama bleu et la tête recouverte de ces bandelettes ? Mais... Qui suis-je ? Cet endroit est étrange... Entre cet homme qui ne cesse de se frapper le visage contre le mur, y laissant une longue traînée rouge de sang, cette pauvre femme prostrée..., et cette statue... Étrange statue..., mais elle parle ! Elle bouge ! Elle m'emmène... Aaaaaahhhh... ! Où suis-je ? Quel est ce village abandonné ? Des enfants... ? Non ! Des monstres ! Pourquoi ces enfants ont trois yeux, trois bras, deux bouches ou encore le visage ravagé par une quelconque maladie ? Où sont leurs parents... ? « Bonjour, je m'appelle... » des bribes de phrases me reviennent parfois... ma mère... MAX ! Je m'appelle Max ! Oui, c'est cela ! Mais que faut-il donc faire ? Parcourir des bâtiments délabrés, retrouver les corps mutilés des parents, affronter la Mère qui veut les asservir, libérer les enfants, fouiller, jouer avec les enfants... libérer les enfants... Après... mais où suis-je ? Encore dans cet asile ? Que me veux cette femme ? Docteur ?... Mais oui... des souvenirs se pressent dans mon cerveau en ébullition... oui, j'étais docteur ! Ce vieillard en tutu qui danse sur une musique étrange... les cris... libérer la statue du bassin, lui redonner de l'eau... Pourquoi suis-je une petite fille ? Quel est ce cirque où les clowns font pleurer, où les monstres dévorent les gens, où les eaux regorgent de cadavres pourrissants ? Et cette maison..., pourquoi des fantômes y jouent-ils mon propre passé ? Sarah, ma sœur... mais qui suis-je ? Pourquoi ces six bras et cet unique œil ? Pourquoi dois-je me transformer sans cesse au rythme de mes pensées ?





Merveille à suivre

Et toujours cette rengaine incessante qui martèle mes pauvres pensées : « Il faut sauver les enfants. Il faut sauver les enfants, il faut... »

Ah ? Ce n'est qu'un jeu d'aventure ? Un jeu en 3D isométrique, vue à la Diablo, clic gauche pour agir, clic droit pour se déplacer, où vous parcourez des mondes étranges, vous transformant au cours de l'aventure en petite fille, en super-héros ou en dieu aztèque... Une mutation sans lien apparent..., apparent. C'est là le problème, rien n'est apparent, rien ne se tient, pas même ces bribes de souvenirs qui vous hantent. Parfois des énigmes simples vous per- ▶



Sanitarium sera la bonne surprise de la rentrée. Et si je suis aussi catégorique, c'est que j'y ai joué dans sa version finale anglaise et que je l'ai terminé. Une pure merveille comme on en voit rarement. Un jeu grandiose, un... jugez par vous-même !

Format : CD-ROM PC / Éditeur : ASC Games / Sortie : octobre

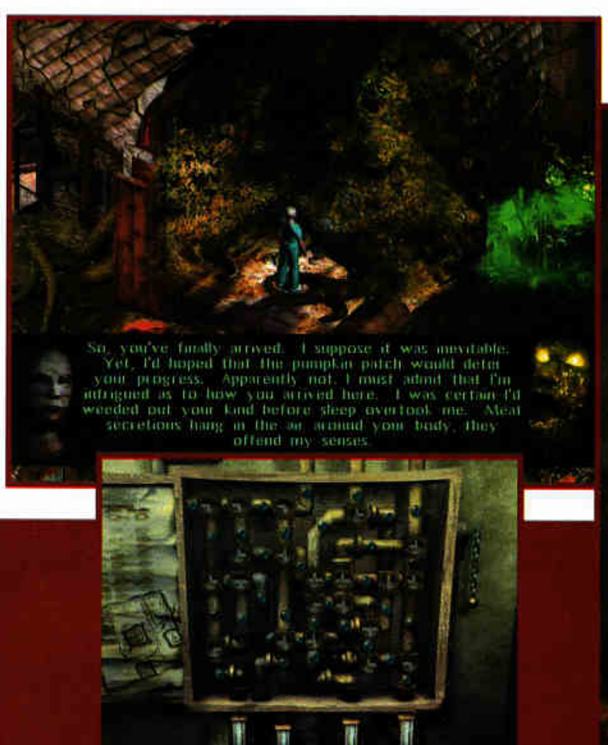


extrêmement dérangeante, est superbement rendue. Sans parler de ces sons qui vous parviennent... des râles, des cris de douleur, de terreur ! Même les menus du jeu sont déroutants et mettent mal à l'aise. On se perd dans ce cirque où vous incarnez, bien entendu, la petite fille ; on s'étonne de devenir un super-héros à six bras et parcourant un décor rappelant un bal costumé Zerg ; on se questionne à évoluer en dieu aztèque au milieu de guerriers décédés... mais toujours, l'envie d'en savoir plus vous prend à la gorge, à vous en faire perdre le boire et le manger. Le meilleur jeu d'aventure jamais réalisé ? C'est bien possible. Tenez-le à l'œil, Sanitarium risque d'être une sacrée bonne surprise..., pour un public averti. ■

Cedric Gasperini



mettent de progresser dans la recherche de votre mémoire. Des *flash-back* vous torturent l'esprit, vous infligeant des scènes de votre vie passée, sans cesse vous menant dans les secrets de votre existence, loin d'être claire... C'est beau. Sanitarium est beau. Sanitarium a un scénario exceptionnel. Sanitarium a bénéficié d'une réalisation exceptionnelle. Les nombreuses cinématiques sont splendides, le rythme est soutenu, le jeu n'est pas trop dur. Pas trop facile non plus. On oscille entre les déplacements dans des décors plus torturés les uns que les autres, des histoires ponctuelles qui vous plongent dans des univers franchement étranges et les énigmes, sorte de petits puzzles très simples inspirés directement du monde que vous parcourez. À la recherche d'objets pour faire progresser le jeu, à la recherche de votre mémoire surtout. L'ambiance,





AUX FRONTIERES DE l'ESPACE, LA OU LES COMBATS FONT RAGE,

NOTRE AVENIR SEMBLE BIEN COMPROMIS...



Nous les avons combattus sur terre et sous les mers. Nous avons payé un prix élevé pour la défense de notre planète. Et le moment est venu de les affronter à nouveau. Bienvenue dans "la Frontière", là où, dans un univers X-COM® inédit et explosif, les combats spatiaux intenses en 3D se mélangent à une stratégie soigneusement planifiée !

- Aux commandes d'un Intercepteur, affrontez les extraterrestres dans un environnement subjectif en temps réel.
- Frappez par surprise les bases, les avant-postes et les convois extraterrestres.
- Emparez-vous d'armes et de technologies extra-terrestres afin de maximiser vos chances de survie.
- Construisez et gérez vos bases et le personnel qui les peuple pour renforcer la présence X-COM dans « la Frontière ».
- Affinez vos compétences de pilote en mode d'en-traînement et apprenez les manœuvres d'attaque sur-prise et de combats aériens.
- Affrontez en face à face d'autres pilotes d'élite X-COM grâce à l'option multijoueurs de match à mort.

ON SE RETROUVE LA-BAS.



X-COM INTERCEPTOR™

MICROPROSE

www.microprose.com







Fini de rire
Superbike

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Virgin Interactive / Sortie : mi-octobre

Beaucoup d'éditeurs s'engouffrent en ce moment dans la brèche ouverte par Delphine et son Moto Racer. Au milieu de tous ces simulateurs plus ou moins réussis, Superbike de Virgin pourrait faire office de premier de la classe.

Si les jeux de motos ont dernièrement envahi nos disques durs avec le même enthousiasme que les participants d'une concentration Harley à Milwaukee, on pouvait regretter de ne pas compter dans le nombre un vrai *soft* ne cédant pas la réalité au *fun*, mis à part bien sûr un Castrol Honda plutôt médiocre (testé dans ce numéro). Aligner les *check-points* la poignée dans le coin et tâcher de tenir en équilibre pendant dix tours, c'est bien gentil mais quelque peu lassant à la longue. Avec Superbike, Virgin Interactive pourrait donner à la vitesse ce que Grand Prix 2 ou F1 Racing Simulation de chez Ubi Soft a apporté à la course de caisses : le Simulateur avec un grand « S ».

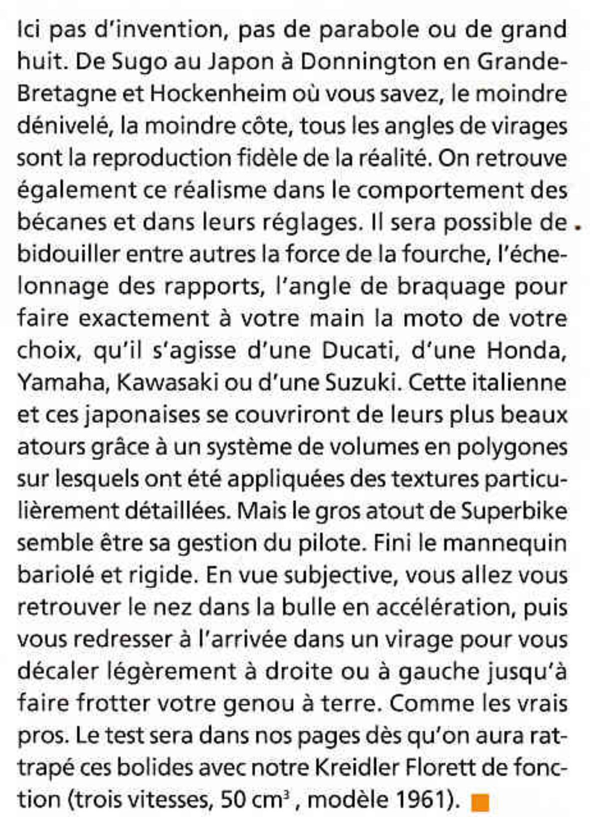


C'est un avion ?*

Superbike a pour cadre, c'est le cas de le dire, le championnat des 750 cm³, un tournoi un peu moins connu que ses petits frères 500 et 250. On pourrait philosopher longuement sur les raisons de ce manque d'intérêt, mais parlons plutôt de ce qui rend ces épreuves intéressantes. Attrait principal : la puissance difficilement maîtrisable de cette catégorie de pur-sang un temps surnommés « F1 ». Longs à monter en régime, aux chants plus graves que les petites cylindrées précitées, leurs moteurs transforment ces bécanes et leurs pilotes en missiles au bout de la première ligne droite venue. Il est à noter que ces motos sont censées rester le plus près possible du jouet de «Monsieur-tout-le-monde» et ne subir aucune







modification primordiale, que des améliorations. « Censées » est ici le maître-mot. Pour les amoureux des chiffres, on parle de haras réunissant 160 chevaux, cavalerie permettant d'atteindre *grosso modo* les 300 km/h. Et dans ces conditions, les freinages et les virages relèvent de l'art du funambule traversant le Grand Canyon en plein cyclone. Rassurons les novices déjà partis se faire coudre du plomb dans les poches, Superbike ne vous lâchera pas de but en blanc sur une piste où vous crierez : « Maman ! » à la première accélération. Tout est vraiment paramétrable et ce *soft* propose de nombreuses aides au pilotage. Et ceux qui ne peuvent en aucun cas faire rimer « Jeu de canebé » avec simulateur pourront même aller se décalquer la face sur l'asphalte en mode Arcade.



C'est un oiseau ?*



L'équipe de développement de ce jeu, c'est Milestone à qui nous devons déjà Screamer 2 et Screamer Rally. Ceux d'entre vous qui ont joué avec ce dernier *soft* ont certainement en mémoire ses dérapages à la programmation très peu contrôlée. Oubliez cela. Prenant sur elle, Milestone a apporté à Superbike un esprit de rigueur que ne pouvaient nous laisser deviner leurs précédentes réalisations. Cela commence très logiquement par l'environnement, les circuits.





Ici pas d'invention, pas de parabole ou de grand huit. De Sugo au Japon à Donnington en Grande-Bretagne et Hockenheim où vous savez, le moindre dénivelé, la moindre côte, tous les angles de virages sont la reproduction fidèle de la réalité. On retrouve également ce réalisme dans le comportement des bécanes et dans leurs réglages. Il sera possible de bidouiller entre autres la force de la fourche, l'échelonnage des rapports, l'angle de braquage pour faire exactement à votre main la moto de votre choix, qu'il s'agisse d'une Ducati, d'une Honda, Yamaha, Kawasaki ou d'une Suzuki. Cette italienne et ces japonaises se couvriront de leurs plus beaux atours grâce à un système de volumes en polygones sur lesquels ont été appliquées des textures particulièrement détaillées. Mais le gros atout de Superbike semble être sa gestion du pilote. Fini le mannequin bariolé et rigide. En vue subjective, vous allez vous retrouver le nez dans la bulle en accélération, puis vous redresser à l'arrivée dans un virage pour vous décaler légèrement à droite ou à gauche jusqu'à faire frotter votre genou à terre. Comme les vrais pros. Le test sera dans nos pages dès qu'on aura rattrapé ces bolides avec notre Kreidler Florett de fonction (trois vitesses, 50 cm³, modèle 1961).

Xavier Hanart

** Non, c'est Superbike !*

1602 : La Conquête d'un Nouveau Monde

Colonisation sauvage

Alors que ce titre est déjà sorti depuis plusieurs mois en Allemagne, faisant un carton outre-Rhin, il faudra encore patienter quelques petites semaines pour avoir la chance de partir à la conquête d'îles paradisiaques.

Que cela soit au fin fond de la Galaxie, dans les plaines féeriques d'un monde fantastique ou dans notre propre passé historique, la colonisation de nouvelles contrées et le développement d'une civilisation ont toujours réussi à stimuler la mégalomanie des joueurs que nous sommes. Les développeurs de Max Design en ont d'ailleurs fait une de leurs spécialités, et à l'aube de ce XVIIe siècle, les opportunités ne manquent pas. Le joueur commencera donc avec un unique navire et son équipage, pour explorer l'une des 300 îles possibles du jeu. Il faudra tout d'abord trouver le site idéal pour une colonie, avec donc des ressources minérales pas trop éloignées (mine d'or), du gibier, des poissons et des forêts pour la matière première nécessaire à la construction de bâtiments... Vous commencerez alors à développer votre base, avec un entrepôt, quelques maisons, des bûcherons, des chasseurs, etc. Petit à petit, vos citoyens vous feront part de leurs besoins et vous devrez construire une chapelle, des routes, des marchés, en tout, ce seront plus de 90 bâtiments que vous pourrez ériger. Vous aurez ensuite à développer vos productions (une trentaine de biens), établir des lignes commerciales avec d'autres joueurs pour finalement en arriver aux inévitables affrontements, maritimes ou terrestres ! Les graphismes sont détaillés et mignons, fourmillant de petites animations, l'interface simple et intuitive et les possibilités innombrables, avec trois résolutions possibles, du 640 x 480 au 1 024 x 768. Plusieurs niveaux de difficulté sont accessibles et en plus, l'ordinateur ajustera sa façon de jouer à vos prouesses, laissant augurer d'un produit destiné à tous et à toutes. D'ailleurs, cinq petits scénarios viendront introduire les bases du jeu, tandis qu'une option Multijoueur accueillera jusqu'à quatre joueurs pour des parties en réseau, avec six scénarios spécifiques. Mêlant adroitement gestion économique, développement et stratégie, tout ceci en temps réel, 1602 devrait ravir les fans de Age of Empires (Microsoft) et de Conquest of a New World (Interplay).









Didier Latil

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Sunflowers/Infogrames / Sortie : novembre





NEED FOR SPEED 3 — 369F	HEART OF DARKNESS — 299F	DOMINION — 349F	SIM CITY 3000 — 369F
DUNE 2000 — 319F	SUPER BIKE — NEW	WARGAMES — 349F	COMMANDOS — 339F
THE X FILES — 369F	COLON MC RAE RALLY — 349F	HALF LIFE — 349F	MOTO RACER II — NEW
ALERTE ROUGE L'INTEGRAL — 269F	TIGER WOODS 99 — 369F	MICRO-MACHINES — 319F	FINAL FANTASY VII — 369F





VOLANT F1 SIM COMPACT
LE TOP DES VOLANT !
+
FORMULA ONE 97
990F







LECTEUR CD ROM36X PHILIPS
590F

GRAVEUR 2X 2X 6X TRAX DATA IDE (CD INSCRIPTIBLE ET REINSCRIPTIBLE)
1990F



CDR TRAX DATA 74mn A L'UNITE	11F
PAR 10	100F
PHILIPS CDR 74 mn A L'UNITE	14F
PAR 10	130F
PHILIPS CDRW 74 mn	129F
TRAXDATA CDRW 74mn	109F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

CONFIGURATIONS IDEALES POUR VOS JEUX !



- Carte mère Elite TX 512Ko cache 3ISA/3PCI
- 32Mo SDRAM (extensible à 512Mo)
- 3,2 giga U.DMA MAXTOR (9ms)
- Carte graphique ATI 4Mo accélératrice 3D
- Ecran 15"
- CD ROM 32X
- Carte son Sound Blaster 16 PnP
- Haut parleur ALTEC ACS 90
- Clavier Windows 95
- Souris
- Windows 95 CD
- Livré avec 5 jeux

6990F

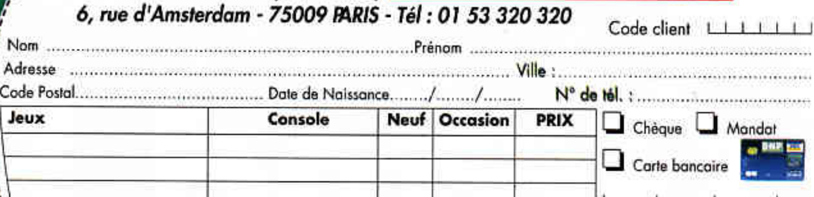
OPTIONS: Ecran 17" : +800F
32 SDRAM supplémentaires : +349F
Carte 3DFX MAXI GAMER : +699F

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !



SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320



Code client
Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal............ Date de Naissance......./......./....... N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				........F
TOTAL A PAYER				

Chèque / Mandat / Carte bancaire
Expire le ....../......
Signature :

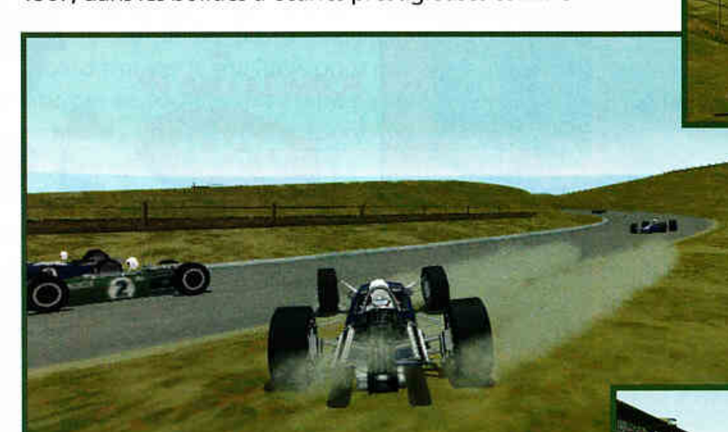
LIVRAISON 24H CHRONOPOST

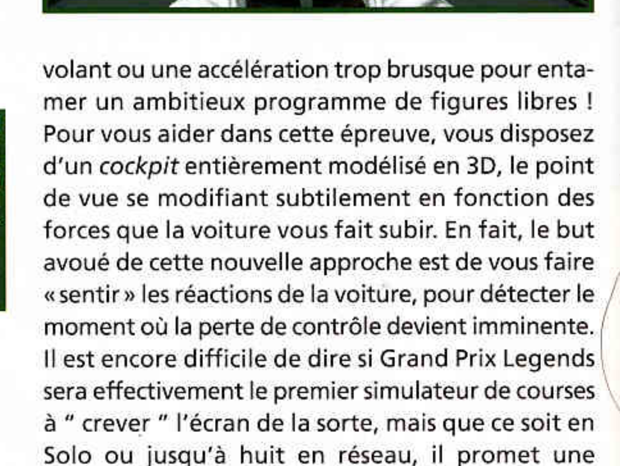


De la part de Papyrus, développeur spécialisé dans le jeu de course, on ne pouvait attendre pour leur prochain produit..., qu'un autre jeu de course ! Malgré tout, ces fous du volant virtuel réussissent à nous étonner en s'aventurant là où encore aucun éditeur de jeux n'avait posé les quatre roues. En effet, Grand Prix Legends vous permettra de revivre la saison de Grand Prix de 1967, dans les bolides d'écuries prestigieuses comme Brabham, Lotus, BRM, Eagle, et d'autres encore. Parlant de bolides, vous réaliserez très vite qu'on peut aussi les qualifier de caisses à savon dopées aux chevaux fiscaux et montés sur boudins saturés d'air. En bref, au niveau de la tenue de route, ces voitures vont vous faire souffrir. Et pourtant vous ne pourrez pas prêter à Papyrus une quelconque intention sadique, car ils se sont tout simplement contentés de modéliser les voitures de l'époque avec un réalisme dépassant tout ce qu'ils avaient réalisé auparavant. Une fois sur les pistes, qui même pour Monaco et Nurbürgring n'ont pas grand-chose en commun avec les circuits actuels, au niveau du tracé comme de la sécurité, vous vous sentirez vraiment lancé à l'aventure. Votre voiture n'attend qu'un coup de volant ou une accélération trop brusque pour entamer un ambitieux programme de figures libres ! Pour vous aider dans cette épreuve, vous disposez d'un *cockpit* entièrement modélisé en 3D, le point de vue se modifiant subtilement en fonction des forces que la voiture vous fait subir. En fait, le but avoué de cette nouvelle approche est de vous faire « sentir » les réactions de la voiture, pour détecter le moment où la perte de contrôle devient imminente. Il est encore difficile de dire si Grand Prix Legends sera effectivement le premier simulateur de courses à " crever " l'écran de la sorte, mais que ce soit en Solo ou jusqu'à huit en réseau, il promet une approche très rafraîchissante de la Formule 1 !

Frédéric Marié









Lassé des lignes aérodynamiques calculées par ordinateur ou des temps au centième de seconde qui rythment la Formule 1 actuelle ? Rejouissez-vous, Papyrus nous offre un passé où conduire une F1 était plus une affaire de tripes que de technique !

Les fous du volant

Grand Prix Legends

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Sierra / Sortie : octobre





Le nouveau jeu de chez GT Interactive ayant été développé par une équipe australienne, inutile de s'étonner de cette ambiance si particulière. Seuls quelques kangourous sur le bord des circuits auraient pu prononcer davantage la marque des développeurs ! Power Slide est donc une course automobile sauvage qui proposera une dizaine de circuits et environ huit voitures aux caractéristiques différentes. Ces dernières sont superbes et nous évoquent instantanément celles du film *Mad Max*. Autre point qui ne sera pas sans vous rappeler cette œuvre (mythique ?), le *look* « trash » des pilotes que vous pourrez incarner. Au programme de la dizaine de conducteurs, un humanoïde doté d'un œil artificiel et une charmante et envoûtante demoiselle aux cheveux bleus. Mais contrairement à la majorité des jeux de course, ces personnages ne sont pas là uniquement pour développer une atmosphère particulière, ils influent également sur le type de conduite. En fonction de votre choix, votre pilotage sera donc plutôt agressif ou plutôt calme. L'une des premières choses frappantes du jeu reste donc son ambiance très développée. Mais comme une bonne ambiance n'est pas la condition *sine qua non* pour faire un bon jeu de course, l'équipe de développement (l'une des plus importantes pour ce type de jeu) s'est attelée à créer un moteur graphique digne de ce nom (sans s'appuyer sur des moteurs existant déjà). Selon eux, « The difference Engine » (nom très original au demeurant) serait plus puissant que les moteurs utilisés pour Quake II et Unreal… Chose qu'il n'est pas difficile de croire lorsqu'on a vu tourner Power Slide sur P200 ! Afin de créer un moteur physique réaliste, les développeurs ont consulté de nombreux recueils sur la dyna-



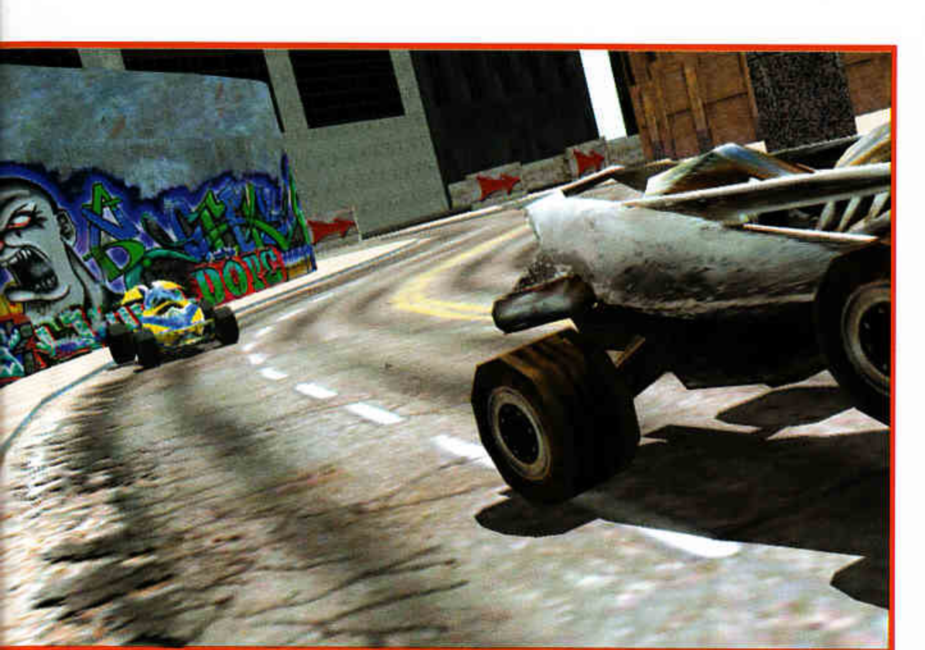


Que les nostalgiques des bolides postapocalyptiques, les amoureux des grandes étendues désertes et les fans de Mel Gibson se réjouissent ! Power Slide va très prochainement leur proposer une course automobile imprégnée d'une ambiance à la Mad Max…

Les pirates de la route

Power Slide

Format : CD-ROM PC / Éditeur : GT Interactive / Sortie : mi-novembre



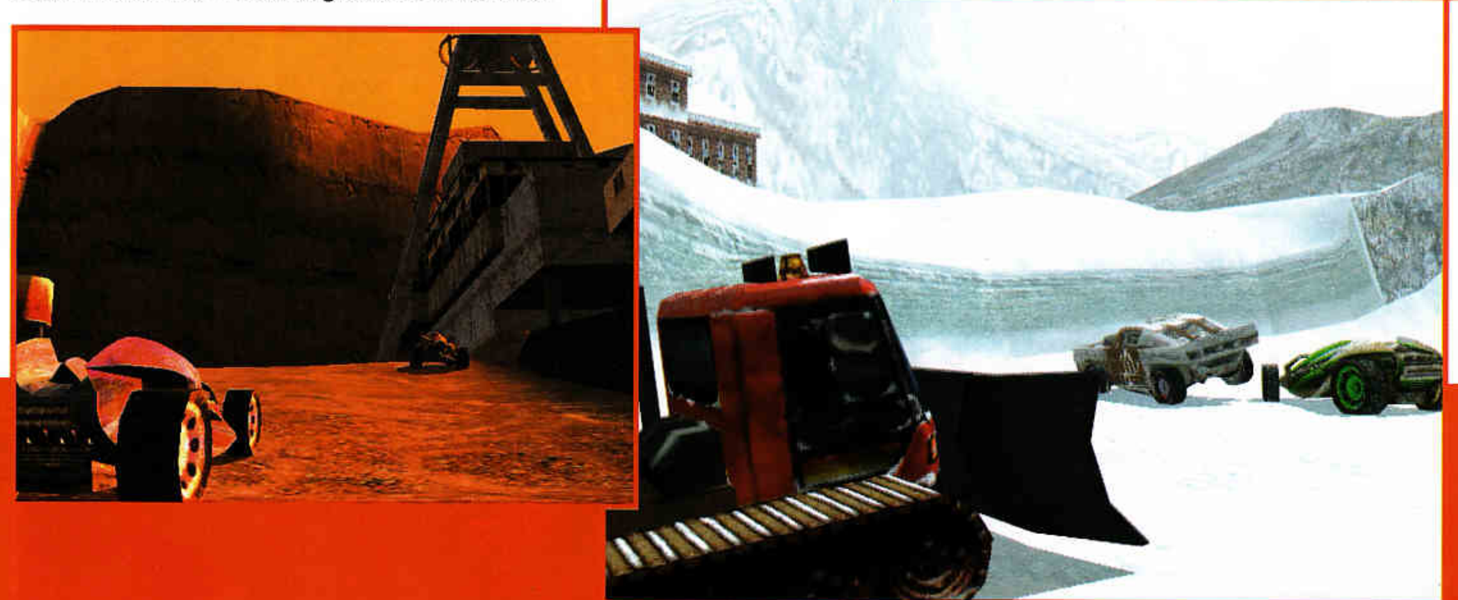
mique des véhicules. Résultat, une gestion pointue des quatre roues motrices qui se ressent nettement à l'écran : on peut voir, par exemple, les roues se déformer lors des virages.

Un monde 3D bien réel

Mais le plus frappant lorsqu'on prend les commandes d'un des bolides, c'est la liberté de mouvement. En effet, chaque circuit de Power Slide est totalement ouvert et représente un monde 3D à lui seul. Il est donc possible (au risque de finir dernier) de sortir du chemin le plus direct et de se servir des éléments du décor pour dépasser ses adversaires (monter sur les bordures, utiliser des dunes comme tremplin, faire des *loopings* dans un tunnel, etc.). La sensation de liberté atteint donc son paroxysme (pour un jeu de voiture) et il est terriblement agréable de parcourir d'immenses étendues désertes (ou non désertes d'ailleurs). Les quatre circuits qu'il m'a été donné de voir possédaient de superbes textures et fourmillaient de détails : d'énormes gratte-ciel sur le bord de la route, des graffitis dans un sombre tunnel ou encore de grandes dunes. Les circuits vous amèneront sur tous les types de terrains possibles et imaginables : bitume, neige, sable, etc. Bien évidemment, vous devrez changer votre conduite en fonction de ceux-ci (à part si vous aimez les murs !). Power Slide sera sûrement optimisé pour les cartes accélératrices 3D (et en particulier celles basées sur la technologie Voodoo 2), mais il utilisera quand même DirectX 6 afin de pouvoir tourner correctement sur un P166 (cela reste bien évidemment à vérifier). Au niveau de la compatibilité avec les dernières nouveautés, il gérera également les volants Force Feedback, ce qui devrait procurer de bonnes sensations de pilotage. Le jeu réseau pourra supporter entre huit et dix joueurs simultanément, mais aucune option de jeu à deux en écran splitté n'est prévue. Ainsi, par bien des points, Power Slide nous rappelle Pod et il pourrait bien être son digne successeur. Pourvu que le nombre limité de circuits ne vienne pas entacher une si belle destinée ! ■

Sébastien Tasserie







En fait, Head-Extreme-Destruction-Zone innove non pas tant par sa réalisation que par son concept. Pour la première, on retrouve en effet un jeu en 3D à la Tomb Raider (ou plutôt à la Croc), avec comme principe de base celui de Doom : tirer sur tout ce qui pointe le bout de son nez. Or des gros tarins et des têtes disproportionnées, vous allez en voir par troupeaux entiers, avec un style graphique très *cartoonesque*. Alors que les décors sont en 3D texturée classique (3Dfx), les personnages utilisent, eux, une technologie mélangeant Voxel et 3D, qui permet de rendre chacun des 220 visages des personnages très expressif et surtout différent. Vous aurez droit à quelques caricatures célèbres tels Rambo, Éric Cantona, Napoléon, etc. En outre, chacun d'entre eux possédera un pouvoir (attaque) différent tout comme ses caractéristiques (force, vitesse, etc.). Il faudra en fait combiner plusieurs personnages pour progresser et se constituer une équipe de choc, vaincre les ennemis et récupérer leurs têtes pour améliorer votre « main ». Il sera bien sûr possible d'échanger ses personnages avec d'autres joueurs *via* le Net, la section Multijoueur étant l'un des gros atouts du produit (*via* le site gratuit www.hedz.com). On pourra s'affronter sous divers mode : *Deathmatch*, prise de drapeau, etc., sans oublier un foot H.E.D.Z. L'humour reste aussi l'une des clefs du jeu, avec de nombreuses animations loufoques.

Didier Latil



Après s'être essayé avec succès à l'adaptation de jeux de société sur PC (Risk, Othello, Touché, Coulé, etc.), Hasbro tente de nous faire perdre la tête avec un jeu inédit et complètement déjanté.

Quoi, ma gueule ?

H.E.D.Z.

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Hasbro Interactive / Sortie : septembre







Les Américains sont quand même des gens formidables ! Après l'écrasement de l'Irak et l'effondrement du bloc Soviétique, les voilà désespérément à la recherche d'un nouvel ennemi à leur mesure... Coup de bol, il reste encore la Chine, avec son bon milliard d'individus et un régime communiste à souhait. De plus, les bougres attendent patiemment 2005 pour porter le péril rouge dans sa patrie d'origine. En bref, le scénario hypothétique concocté par SSI voit les Chinois loucher des deux yeux sur la Sibérie Orientale et ses ressources. Pour s'opposer à eux, on trouve une coalition plutôt inédite réunissant principalement des Russes et des Américains, quoique 19 autres nationalités y trouvent aussi le droit à la parole par la voie des armes. Toutes ces armées vont s'ébrouer au travers de 36 scénarios uniques ainsi qu'une campagne que vous pourrez jouer du côté des Chinois comme de la Coalition, des steppes russes aux jungles de Malaisie.
Au premier abord, on devrait essentiellement retrouver le moteur de jeu de Panzer General II, avec quelques petits raffinements propres au contexte de la guerre moderne. Ainsi, les forces aériennes joueront un rôle prépondérant sur le champ de bataille, avec la possibilité d'effectuer des missions de reconnaissance, de neutralisation de défenses aériennes, de soutien et de bombardement. L'action se déroulant en 2005, vous aurez accès à un équipement militaire avancé, comme les chars M1A3 américains (pour l'instant à l'état de prototypes). Dans la campagne, vous pourrez même jouer dans une modeste mesure au savant fou et concevoir de nouvelles armes qui font du bien, à condition de se trouver du bon côté de la gâchette... Au niveau réalisation, on trouve peu de changements à part une barre d'icônes singulièrement allégée. Pour finir, SSI nous promet un mode Multijoueur permettant à quatre joueurs de s'affronter simultanément *via* le réseau ou le Net. Sans être révolutionnaire, People's General devrait s'inscrire dans la digne tradition des Panzer General.

Frédéric Marié



La grande famille des Panzer General s'agrandit encore avec People's General, qui prend cette fois pour thème la guerre moderne. Basé sur le moteur de Panzer General 2, il introduit par contre un armement et des tactiques très différents de la Seconde Guerre mondiale !

Péril jaune

People's General

Format : CD-ROM PC / Éditeur : SSI / Sortie : octobre

Saitek

CYBORG 3D
Digital Stick



Réglage de la longueur de la tête



Réglage de l'angle de tête



Manette des gaz avec position droitier/gaucher





Ajustement de la taille de la main





Fonction twist 3D











X36

Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Pad

Manette à technologie digitale programmable pour PC.

PC Dash

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m

Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC

transecom une société du groupe  Saitek™

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom
Adresse
Date de naissance / /
Configuration matériel



Pilote d'excès

Total Air War

Format : CD-ROM PC / Éditeur : DID / Sortie : novembre 1998

Après EF2000 et F-22 ADF, nos amis de chez DID s'apprêtent à nous servir leur prochain simulateur. Malheureusement, il ne s'agira pas d'un tout nouveau jeu, mais plutôt d'une refonte de F-22 ADF, sérieusement enrichi et amélioré.

Si les pilotes virtuels avides de sensations fortes et de réalisme ont globalement apprécié F-22 ADF, ils ont tous été déçus par le manque de dynamisme de la campagne et par quelques petites imperfections. Toujours à l'écoute de ses fans et prompt à devancer leurs désirs, DID s'apprête donc à sortir une version plus complète de leur simulateur. Au programme : de nombreuses innovations !



Simulateur de conflit

Tout d'abord, comme ils nous l'avaient promis avant la sortie de F-22 ADF, Total Air War comportera dix campagnes dynamiques que l'on pourra gérer de A à Z grâce à un écran complet et proche de celui des missions Awacs. Cette interface fonctionnera assez simplement puisqu'elle sera composée d'une vingtaine de boutons et d'une carte du terrain où se déroule le conflit. Des tableaux indiqueront également une énorme liste d'objectifs à détruire par ordre d'importance. Le joueur n'aura alors plus qu'à sélectionner ceux de son choix puis à se lancer dans une mission qu'il configurera à sa guise grâce au Mission Planner. Ce dernier module est composé de trois parties distinctes qui permettront d'élaborer un plan de vol précis, d'équiper son chasseur et de placer ses alliés en fonction des forces en présence. Bien plus qu'un simple simulateur, Total Air War risque de se doubler d'un véritable jeu de stratégie dans lequel on pourra intervenir en direct à n'importe quel moment. Le moteur 3D et les graphismes n'ont d'ailleurs pas été touchés et l'on retrouvera avec plaisir le réalisme et le *fun* qu'offrait déjà F-22 ADF si l'on décide de prendre les commandes d'un avion engagé dans la bataille.

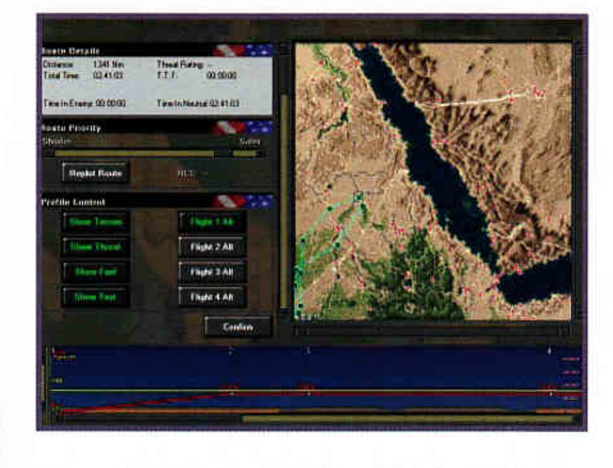
Le joueur endossera donc plusieurs panoplies : celle de pilote bien sûr, mais aussi celle de stratège puisque les décisions importantes lui appartiendront. Il ne sera donc plus question d'enchaîner de manière quasi passive des missions préprogrammées. Pour maîtriser le Mission Planner, il vaut mieux déjà savoir utiliser le mode Awacs, qui était déjà présent dans la précédente version du jeu.

On voit que chez DID, on a avant tout pensé à laisser une grande liberté au joueur, quitte à décourager les novices : ils risquent effectivement de se retrouver bien perdus ! Pour jongler avec les 22 000









cibles potentielles, les 300 aéroports et les 5 000 villes réparties sur 4 millions de kilomètres carrés, mieux vaut en effet avoir un peu d'expérience !
Mais Total Air War ne sera pas un jeu de stratégie figé : des alertes déclenchées aléatoirement obligeront le joueur à grimper dans un avion pour défendre sa base ou une autre lorsqu'il s'y attendra le moins.

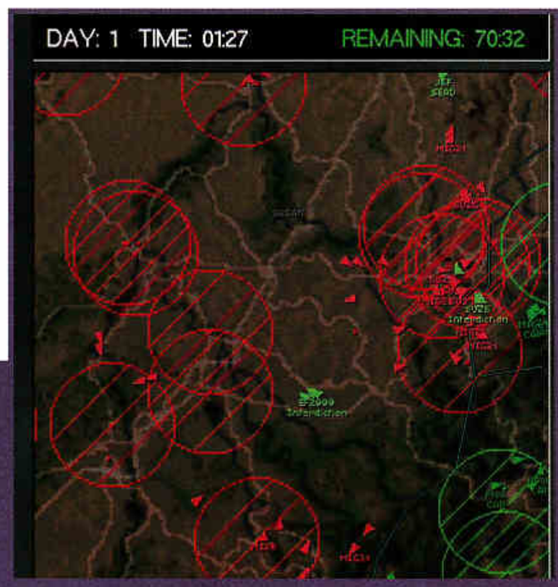
Changez de Multi !

En plus de ces « petits plus », il sera enfin possible de participer à des missions Multijoueur coopératives : Dwango, Ten ou M Path seront autant de sites où il sera possible de combattre côte à côte contre l'ignoble ordinateur. L'éditeur fourni avec le jeu sera bien sûr capable de réaliser des missions Solo comme Multi, que l'on pourra s'échanger. On voit que chez DID, on a essayé de penser à tout pour donner au jeu une durée de vie maximale sans prendre le risque de lasser le joueur.
L'intelligence artificielle a été revue : les escadrons sont tous dirigés par un *leader* plus efficace qu'avant et qui n'hésitera pas à les engager dans des manœuvres d'encerclement. Il ne sera pas rare de voir six chasseurs se séparer en deux ou trois groupes (selon l'opposition) afin de coincer le ou les adversaires en tenaille. Autant de manœuvres qu'il faudra anticiper en donnant des ordres à ses ailiers ou à d'autres groupes si l'on reste sur l'écran général. Les troupes au sol ont été revues à la hausse : des dizaines d'unités différentes participeront aux conflits comme les trains ou les voitures par exemple, afin de donner une dimension encore plus réaliste au jeu.
Finalement, si Total Air War bénéficie réellement de toutes ces qualités, le manque de nouveauté au niveau de la forme pourrait bien être contrebalancé par les innovations au niveau du fond !

Luc-Santiago Rodriguez













Après une interminable série de simulateurs peu convaincants (A.T.F.), Jane's nous envoie rejouer la guerre des Six jours en Israël aux commandes de plusieurs avions. Parviendront-ils enfin à nous proposer une simulation aérienne réussie ?

Simulateur Mossad ?

Israeli Air Combat

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Electronic Arts / Sortie : octobre

Après A.T.F., voici I.A.C. : cette consonance, ces avions à piloter..., Israeli Air Combat est bien signé Jane's et sera, prenons les paris, le premier d'une série (ce fut souvent le cas pour les jeux développés par cet éditeur). Afin d'oublier un peu les hypothétiques guerres du futur, il faudra jouer des conflits célèbres devant son PC (guerre du Kippour, des Six jours, etc.). Le joueur servira donc dans l'armée israélienne et disposera de huit appareils : le F-4, le F-15, le F-16, le Kfir, l'avion israélien Lavi, le Mirage III, le Mig-23 et le Mig-29 ! Contrairement aux concurrents qui misent toujours tout sur un même avion, Jane's a de nouveau pris le pari de proposer un véritable supermarché de l'aviation. Personne ne s'en plaindra, puisque c'est un choix qui faisait tout le charme des A.T.F. et autres US Navy Fighters. Le terrain a été modélisé à partir de prises de vue satellite afin d'être le plus réaliste possible. La représentation, en revanche, l'est nettement moins : si la variété est au rendez-vous, on peut s'inquiéter en voyant les textures pixellisées et un peu floues qui scintillent à l'écran lorsqu'on vole à basse altitude. Espérons que Jane's ne sera pas fidèle à sa réputation : celle de faire des simulateurs d'avions de chasse pas très jolis !
42 missions réparties en six campagnes (conflits réels ou imaginaires) attendent le pilote émérite, ainsi qu'un éditeur de niveaux rapide, capable de générer des missions destinées au mode Multijoueur, ce qui, avouons-le, manquait cruellement aux simulateurs récents. Le jeu à plusieurs sera visiblement mis en avant, grâce à un serveur dédié et à plusieurs modes de jeu (dont le Coopératif).
Au niveau de l'avionique et de l'instrumentation, le pilotage sera plus orienté arcade que simulation. Les adeptes de F-22 A.D.F. peuvent donc dormir sur leurs deux écouteurs. Quoi qu'il en soit, il faudra à I.A.C. de nombreux atouts pour rivaliser avec Falcon 4 et European Air War !

Luc-Santiago Rodriguez

YAMAHA

WAVEFORCE™ 192 XG

PCI

CARTE SON

UN SON D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE POUR LE JEU COMME POUR LA MUSIQUE!

Caractéristiques de la WaveForce 192XG :

Technologie sur Bus PCI : Optimisez les performances de votre système et économisez vos ressources processeur grâce au bus PCI.
Installation simple : la WaveForce 192XG est entièrement Plug'n Play selon les critères définis par Microsoft.
Le format XG de Yamaha : Une formidable extension du format General Midi vous apportant une multitude d'effets et de sonorités pour une qualité de son optimale et une création sonore sans limites.
La table d'onde XG : intégré à la WaveForce, le processeur XG vous apporte 64 voix de polyphonie, 676 sonorités d'instruments, et 21 kits de percussions.
Sondius-XG" Acoustique Virtuelle (SVA) : la WaveForce 192XG vous apporte également un synthétiseur à modélisation physique très sophistiqué vous permettant l'imitation parfaite d'un instrument par calcul mathématique. Avec 256 voix pour vos solos d'instruments et des performances haut de gamme, le synthétiseur SVA vous offrira des reproductions d'instruments à vent de qualité acoustique à vous couper le souffle !
Son 3D de qualité professionnelle : découvrez le son 3D positionable de la WaveForce avec seulement 2 haut-parleurs.

Une offre logicielle puissante :

XGWorks Lite : logiciel de création et séquenceur musical gérant jusqu'à 100 pistes et tous les paramètres XG de façon conviviale.
Classic 100 : lecteur midi disposant d'une sélection de 100 morceaux de musique classique et d'images (Format Sondius XG et Midi).
YStation 32 : Console de lecture et d'enregistrement multimédia.
S-YXG50 SoftSynthétiseur : un puissant synthétiseur logiciel capable de jouer 16 voix multi-timbrales avec des centaines de sons WaveTable de haute qualité et des effets surprenants.
Midi Plug et Sound VQ : outils Internet permettant de jouer des fichiers Midi XG à travers votre navigateur et de compresser vos fichiers son pour leur diffusion.
Yamaha Wave Editor TWE : un éditeur de formes d'onde (.wav) simple d'emploi qui vous permet de jouer, d'éditer et d'enregistrer des fichiers wave.
DemonStar (Version shareware) : découvrez cet excellent Shoot them up bénéficiant d'une bande son optimisée au format XG.
Final Fantasy VII : la version de démonstration du célèbre jeu de rôle également optimisé pour la WaveForce 192 XG.


XGWorks Lite


Classic 100


YStation 32

S-YXG50 SoftSynthétiseur


Midi Plug


Sound VQ


Yamaha Wave Editor TWE


Final Fantasy VII
Courtesy of SquareSoft Co. Ltd













YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 02



Complétez idéalement votre configuration avec l'un des modèles d'enceintes multimédia Yamaha série YST.

Support Technique en ligne Yamaha : http://WWW.WAVEFORCE.COM

Need for Speed 3

Essai de vitesse

Il peut arriver que l'on soit lassé par le luxe : les voitures de sport, les femmes, le champagne,... Alors, quand ce désespoir nous étreint, nous les riches, pourquoi ne pas se détendre avec un bon petit jeu de course ? Ça tombe bien, NFS 3 arrive bientôt !

Need for Speed fut un jeu incontournable sur PC et console, le second en revanche fut une petite déception. Étonnant dans ce cas que Electronic Arts tente une fois encore d'exploiter le filon... À moins d'avoir quelques atouts dans sa manche ? Ça semble effectivement être le cas : au lieu de proposer de sempiternelles courses entre dilettantes richissimes à la Brett Sinclair, Need for Speed 3 va nous rejouer les *Blues Brothers* ! Au programme : des poursuites endiablées conduites par des flics surdoués du volant, équipés de bolides surpuissants, et à moitié têtes brûlées !

Pour avoir joué à la démo, on peut assurer que la police ne plaisante pas et qu'il sera fréquent de se retrouver à mi-parcours avec quatre ou cinq flics collés au pare-chocs arrière. Leur but étant de dépasser le joueur pour le coincer contre un bas-côté afin de lui dresser un procès verbal en règle ! Évidemment, il faut ajouter à cela les concurrents, le trafic routier et les lacets des neuf parcours différents : Need for Speed 3 réserverait donc de très bonnes surprises ? Il semblerait que oui. Car les poursuites ne sont visiblement pas ses seules qualités, il faut ajouter à cela une douzaine de voitures à piloter, la gestion du temps et des intempéries, la possibilité de télécharger de nouveaux véhicules sur le Net et l'exploitation de la Voodoo 2. Le Multijoueur ne sera pas non plus mis à l'écart, puisqu'il sera possible de conduire des voitures normales ou policières et de participer à des championnats : huit joueurs seront cette fois-ci supportés.







Need for Speed 3 laisse donc augurer d'une bonne surprise, surtout si la jouabilité et le comportement des véhicules du premier *opus* ont été retrouvés. Dans ce cas, on pourra peut-être décemment laisser de côté nos Ferrari et nos Porsche pour goûter un peu de détente avec un jeu de course de voitures de sport entraînant ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Electronic Arts / Sortie : octobre

CONFLICT:

FREESPACE

THE GREAT WAR™

LE GRAND CONCOURS

DANS TOUTES LES SALLES EN RÉSEAU MEMBRES DE L'ASJR

(ASSOCIATION DES SALLES DE JEUX EN RÉSEAU)*

L'ASJR, INTERPLAY, SAITEK, INFONIE et OLITEC vous invitent au grand concours CONFLICT : FREESPACE

A PARTIR DU 14 AU 27 SEPTEMBRE : HAPPY HOUR DANS TOUTES LES SALLES DE L'ASJR.

DU 28 SEPTEMBRE AU 4 OCTOBRE : QUALIFICATIONS DANS CHAQUE SALLE DE L'ASJR.

DU 5 OCTOBRE AU 11 OCTOBRE : GRANDE FINALE NATIONALE.



Joystick Cyborg Stick

Joystick 7-38



Jeux CONFLICT



Joystick X36F

DES CENTAINES DE LOTS À GAGNER :

- 3 abonnements INFONIE de 6 mois
- 3 fax-modems OLITEC - Speed Voice 56 KB
- 1 Joystick X36F
- 1 Joystick Cyborg Stick
- 5 Joysticks 7-38
- 30 Jeux CONFLICT : FREESPACE ou extension pack
- Des entrées gratuites dans les salles membres de l'ASJR de votre choix

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

*retrouvez la liste de toutes les salles en réseau en France sur le site Internet : http://asjr.cyberstation.fr

DISTRIBUÉ PAR





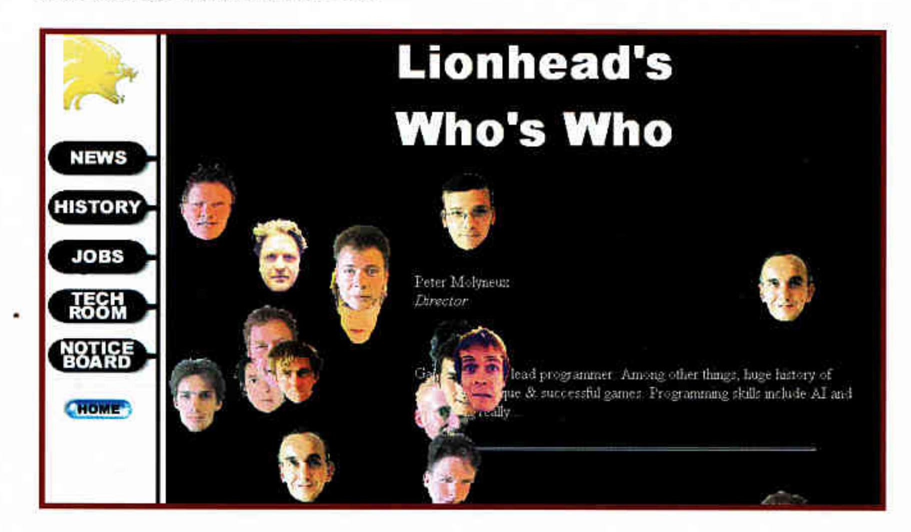








Nous avons une tradition chez Lionhead. Tous les vendredis après-midi, les membres de l'équipe doivent justifier de leur propre "existence". Cela implique de montrer ce que vous avez fait durant la semaine. Si vous avez bien bossé, vous avez droit aux applaudissements des autres. Pour l'instant, personne n'a eu cet honneur ! Les programmeurs nous font défiler fièrement des écrans bourrés de codes en C++ complètement incompréhensibles. Pour les autres, il faut vraiment bien vendre la chose. Le tour de l'artiste Mark Healey est notre préféré. Il nous montre des " mirifiquerveilleux " graphismes réalisés sous 3DS Max. " *Ouah, comment fais-tu* " s'exclame-t-on en général. Entre nous, je suis sûr qu'il a trouvé des librairies inédites.



» L'après-midi est ensuite dédié à des parties de cartes. Avec des points comptant pour les olympiades Lionhead bien sûr. Nous prenons nos places autour de la table de jeu de Peter. Notre jeu préféré est très simple mais excellent : la Bourré. Peter est actuellement le *leader* de notre olympiade. Essentiellement parce qu'il a réussi à débaucher Dennis Bergkamp pour notre championnat de Fantasy Football. Lorsque nous avons commencé à jouer, les connaissances de Peter en matière de ballon rond pouvaient être inscrites derrière un timbre (et encore, cela laissait suffisamment de place pour y recopier la Bible !). Heureusement, Peter connaissait le rédacteur en chef d'un magazine de football qui lui a envoyé une liste de joueurs clefs. Demis, qui se considère comme un expert dans ce domaine, n'a pas tardé à le défier.

" - Tu connais rien au foot !



- Si je suis une bête.
- Alors cite-moi le nom d'un footballeur N'importe lequel !
- Heu..., il y a Shear... oh, oui ShearACK.
- Non Peter, Chirac est le président de la France. "

La salle des dangers

» Un après-midi notre dernière recrue était dans ses petits souliers. Paul Nettleton est un jeune diplômé de 21 ans de l'université de " East Angla " que nous avons pris comme programmeur junior. Originaire de Leeds, Paul a un accent du Yorkshire qui est sujet à de nombreuses moqueries. Si vous avez vu *Full Monty* ou *Brassed Off*, vous savez ce que c'est. Paul ne dit pas " Yes ", il dit " Aye ". Il ne dit pas " No " il dit " Gnaw " Il ne dit pas " smart " il dit " smaaaaht ". Quand il nous a rejoint, il sortait avec une améri-

Voilà, la présentation de l'équipe est quasiment finie et après une dernière séance décontractée, les choses peuvent réellement démarrer. Steve Jackson nous annonce la naissance de Black & White...

Lionhead (5e partie)

caine. Jonty était convaincu qu'il s'était fait coincer et le mettait régulièrement en garde contre le mariage et les désastres qui en découlent.
Le premier projet de Paul a été d'écrire le jeu " The Birthday Game ". Ce programme devait calculer le jour de la semaine correspondant à votre date anniversaire. Au début, je me suis dit : c'est bête comme bonjour. Il suffit à l'ordinateur de compter dans un sens ou dans un autre. C'est bien sûr un peu plus compliqué que cela. Il y a les années bissextiles et un jour supplémentaire est ajouté tous les siècles (divisibles par 400). Paul avait une semaine pour le faire. Le vendredi, son programme devait être testé. Il a été prévenu. Il tiendra sa main au-dessus de la table, paume vers le bas, avec trois essais et si son programme se plante, ce sera un coup de règle sur les doigts ! Si ce test peut sembler trop facile, il faut savoir que ce n'est pas tant de résoudre le problème qui nous intéresse, mais plutôt la manière dont c'est fait. Cela nous en apprend mille fois plus qu'un entretien. La solution sera-t-elle sobre, du genre on tape une date et on obtient un résultat sur l'écran, ou va-t-on avoir droit à un délire graphique, avec du *scrolling*, *morphing*, etc.

Le grand jour

» Ce jour-là, le bureau était en pleine effervescence. Depuis plusieurs semaines l'équipe de Lionhead avait mis au point les outils essentiels et les librairies de base. Pour l'instant, personne ne savait exactement ce que sera le jeu. Mais Peter avait promis de cracher le morceau... On est descendu et on s'est assis à notre table de jeu. Peter a installé une feuille noire sur la porte vitrée du patio pour la transformer en sorte de tableau noir. Certains d'entre nous se sont même pointés avec bloc-note et stylos. Mark Webley, un drogué du Coca, s'est précipité dans la cuisine pour ramener des munitions pour tout le monde. Le *show* pouvait commencer.

" *Je sais que vous êtes tous très impatient de savoir ce qu'est le jeu,* commença Peter *mais je voulais être sûr que vous soyez prêt pour cela. N'oubliez pas. Nous sommes sur le point de commencer un projet qui va nous prendre deux ans de notre vie. Si je vous l'avais dit au début, avant que les outils et les librairies ne soient finies, nous n'aurions sûrement pas travaillé avec le même enthousiasme. Mais maintenant nous sommes prêts.* Il y eut alors une pause. Peter aime faire monter la pression. *Le nom du jeu est Black & White et ce sera le putain de meilleur jeu PC que l'on ait jamais vu...* »

Propos recueillis par Didier Latil

La Bourré

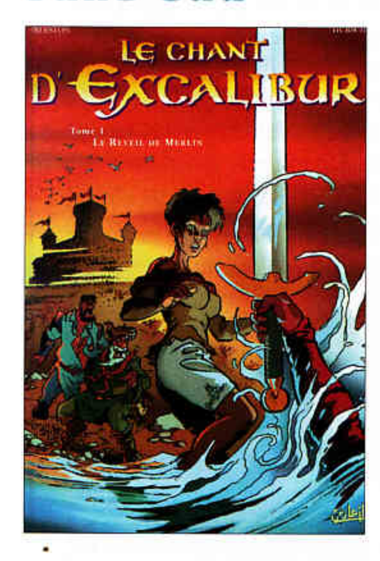
Le jeu de cartes préféré de Lionhead est une variation du Whist.
1- Tout le monde mise (un pot initial de 10 pences pour nous) puis on distribue cinq cartes.
2- Après avoir distribué, le *dealer* choisi une carte de la main de son voisin de gauche pour définir l'atout. Si c'est un deux ou un trois, ce sera une partie sans atout.
3- Chacun à son tour, en partant de la gauche de celui qui distribue, dit s'il s'écrase ou s'il continue.
4- Les joueurs encore dans le coup peuvent alors demander à changer leurs cartes, mais cela une seule fois !
5- Ensuite, on commence avec les règles habituelles du Whist. Vous devez jouer de la couleur si vous en avez, sinon vous pouvez couper avec de l'atout ou vous défausser. La carte la plus forte gagne le pli et le joueur rejoue alors.
6- Si quelqu'un gagne plus de plis que les autres, il gagne alors le pot. Mais si deux joueurs ont deux plis ou chacun un pli, le pot reste alors en jeu comme un bonus pour la partie suivante.
7- La où cela devient vicieux c'est si vous n'avez aucun pli ! Vous devez alors payer à hauteur du pot sur la table et ce sera alors un bonus pour la partie suivante.
(Note de Olivier : j'ai rien compris...)



hors-sujet

BÉ ET DÉ

Pasticher sans eau

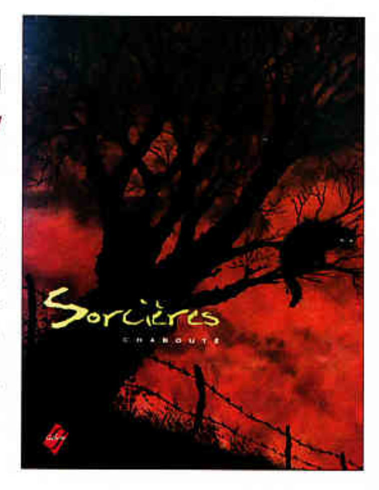


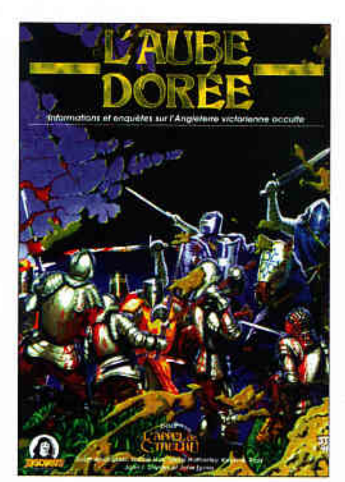
Revoilà Arleston, fer de lance des éditions Soleil ! Il s'attaque cette fois au mythique personnage de Merlin l'Enchanteur, changé en poivrot voué à sauver l'ancienne croyance druidique. Affublé d'une jeune et farouche guerrière, descendante directe de Galahad, à qui il confie Excalibur, il va parcourir l'Angleterre en y semant ses humeurs alcooliques. De délires en situations burlesques, cette nouvelle série est un petit bijou qui n'a pas peur de se moquer de chefs-d'œuvre comme le film de Boorman ou les livres de Bradley.
Le Chant d'Excalibur
Arleston/Hübsch
Éditions Soleil.

BEUDEU

Mal FX

Les campagnes sont décidément bien inquiétantes ! Tapies au fond de leurs chaumières, les jeteuses de sorts envoûtent les paysans, invoquent le Diable dans leur salon ou se métamorphosent en chats… Dans une ambiance lugubre et grâce à des couleurs en demi-teintes, ce premier album de Chabouté marie occultisme et humour noir : une excellente surprise !
Sorcières - Chabouté - Le Téméraire.





EXTENSION CTHULHU

Initiation magique

Amis investigateurs, bonne nouvelle ! Grâce à ce supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, vous deviendrez un initié de l'Aube Dorée, la fameuse société secrète anglaise créée à la fin du XIX[e] siècle, versée dans les invocations et voyages astraux. *Background* très documenté, quatre scénarios d'ambiance, une feuille de personnage adaptée : on apprécie cet excellent travail !
L'Aube Dorée - Descartes Éditeur.

BÉDOCHE

Guerrière en couche-culotte

Inspiré du personnage central de la série Gorn, le livre *Damoiselle Gorge* retrace l'enfance agitée de cette intrépide guerrière. Mais si Tiburce Oger a fait de Gorn un chef-d'œuvre incontestable, le scénario de cette autre série part dans tous les sens sans jamais accrocher le lecteur. Il n'y a guère que Paty, au dessin, qui sauve ce volume du marasme.
Damoiselle Gorge/Tome 2 - Oger/Paty - Éditions Vents d'Ouest.

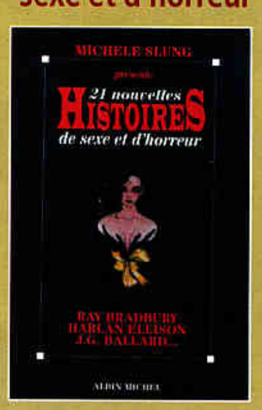


Plus que vous n'en savez…



Lennie, femme pompier et Dana, animatrice de show *télévisé : destins croisés de deux Américaines confrontées à la cruelle réalité du viol. Sans se connaître, elles poursuivent un même but : se débarrasser d'un maniaque sexuel qui sème la terreur dans leur existence. Dans la veine de Mary Higgins Clarke, ce polar combine suspense, psychologie et bons sentiments : une lecture plaisante, même si elle s'avère relativement sage et prévisible.*
Judith Kelman
Payot suspense.

21 nouvelles de sexe et d'horreur



Dans ce recueil, comme dans tout recueil d'ailleurs, le pire côtoie le meilleur. Il paraît même que c'est le genre qui veut ça ! Avec un thème aussi porteur (si, si !), il est dommage de ne pas avoir coupé à cette sempiternelle règle. Les meilleurs auteurs sont donc affichés clairement sur la couverture (Bradbury, Ellison, Ballard), et les autres se cachent au fil des pages de cette anthologie sans surprise ni originalité. Sans intérêt.
Anthologie/*Albin Michel.*

La grande anthologie du Fantastique





Zora la rousse

Au Moyen Âge, une sorcière et son bien-aimé fuient les guerriers de l'Inquisition. Capturés par des bohémiens, ils découvrent un monde à part. Magie, sang, tripes, sentiments, tout est réuni dans cette superbe bande dessinée. Tarvel nous concocte un scénario aux petits oignons, assaisonné avec génie par Aouamri. Pas de doute, ce second volet de *Mortepierre* est l'une des meilleures réalisations de cette année.
Mortepierre/Tome 2 - Tarvel/Aouamri - Éditions Soleil.

BAYDAY

Traitement de choc



Une journaliste et son fiancé décident d'aller faire un reportage dans un asile d'aliénés, perdu dans les Highlands d'Écosse et peuplé d'éminentes personnalités ayant brusquement sombré dans la folie. Dans une ambiance gothique et inquiétante, cet album conduit le lecteur dans un voyage cauchemardesque et psychologique assez destabilisant.
La Pension du docteur Eon - Griffo/Cothias - Le Lombard.

SCÉNARIO

Jedi c'est ravioli

Cette monstrueuse campagne qui devrait se dérouler en trois volumes fut imaginée par Timothy Zhan en personne. Ce premier livre regorge de descriptions, de cartes et d'idées novatrices dans l'univers de *Star Wars*, et vous offre une centaine d'heures de plaisir et de délires. Sans doute le meilleur supplément à ce jour pour le jeu qui n'a plein de Force en lui.
La Campagne DarkStryder/Star Wars - Descartes.





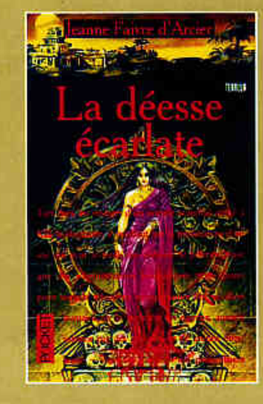
JEU DE ROLE>

Thérapie ludique

À première vue, on pourrait penser que *Hystoire de fou* s'adresse aux pensionnaires de Sainte-Anne. Il n'en est rien, car dans ce jeu de rôle fantaisiste, folie rime avec délire et humour. Les joueurs évoluent effectivement dans des univers nettement plus proches de *Alice au pays des merveilles* que de *Vol au-dessus d'un nid de coucous*. Grâce à des règles simples et efficaces, et avec un maître de jeu imaginatif, les parties seront hilarantes, oniriques et complètement loufoques !
Hystoire de fou - Nestiveqnen.

Histoires de doubles, de monstres, de fantômes, de délires, de cauchemars, de maléfices… Elles y sont toutes ! Où donc ? Mais dans La grande anthologie du Fantastique *dame ! Les trois tomes de ce monument littéraire rassemblent des textes introuvables ou indispensables, signés par des auteurs du monde entier, anciens ou modernes mais toujours inspirés. Des centaines de nouvelles d'irréprochable qualité, réunies dans une œuvre de référence.*
Anthologie/*Omnibus*.

La Déesse écarlate



Que peut-il bien se passer quand une déesse hindoue, vampire de surcroît, revient en Inde ? Que peut-il bien se passer quand elle tombe amoureuse d'un chasseur de vampires dont la fiancée aurait été enlevée par une secte de buveurs de sang ? Angoisses existentielles, violence à répétition, hémoglobine à volonté, le tout raconté dans un style parfois lourd et rébarbatif. Une énième chasse aux vampires sans intérêt particulier.
Jeanne Faivre d'Arcier Pocket Terreur.

L'Armure de vengeance



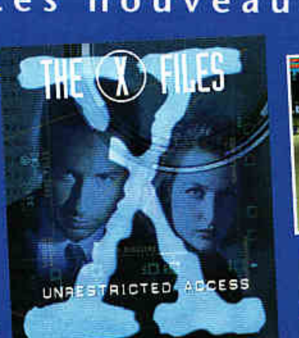
Jehan de Montpéril, chevalier errant et sans terre, est contraint, par la force des événements, de s'improviser détective. Il sera confronté à une mystérieuse armure invulnérable tuant ses possesseurs. Serge Brussolo parvient à orchestrer une enquête policière riche en rebondissements. Son Moyen Âge est intransigeant et violent, propice aux croyances et aux faux-semblants. Un roman envoûtant.
Serge Brussolo Le Masque et la Plume.

L'UNIVERS DU CD ROM PC 100% JEU



MICROMANIA

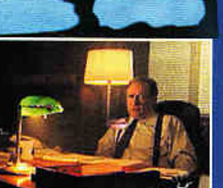
Les nouveautés d'abord !



Retrouvez l'**ambiance prenante de X-Files** dans un jeu d'aventure imaginé par Chris Carter et Franck Spotnitz eux-mêmes. Les vrais acteurs ont tourné tout spécialement pour l'occasion. Composé de **séquences vidéo totalement inédites**, X-Files a nécessité 7 semaines de tournage et 3 ans de développement. De ce fait le jeu comporte **7 CD** afin de contenir les **dizaines de lieux différents et les 15 fins disponibles.**







Disponible Début Sept.

NEW

Avec un **graphisme superbe** et **plus de réalisme** (conditions météo, pluie, tempête...) des **effets de lumière en temps réel**, des ombres des motos sur la route, **2 modes** (arcade et simulation), un **éditeur de circuit**, des **circuits entièrement en 3D**, une compatibilité avec **toutes les cartes 3D**, un mode ralenti, et un **mode multi-joueurs** (de 4 à 8) cette nouvelle version ravira les fans de courses de motos !

Disponible Fin Sept.

Découvrez le Catalogue Officiel CD ROM PC dans tous les Micromania !!

GRATUIT

MOTOCROSS MADNESS

BIENTÔT DISPONIBLE !

Manette Freestyle Pro

Contrôlez intégralement votre moto en inclinant la manette dans la direction où vous voulez aller. Compatible avec tous les autres jeux.

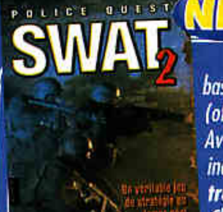


NEW

Goûtez aux joies de la **cascade et du dérapage contrôlé à moto** ! Vous pourrez contrôler le pilote et son engin indépendamment et bénéficierez ainsi d'un **réalisme optimum**. Effectuez **16 sauts et cascades différents**, tout au long des **20 courses en intérieur ou extérieur. Créez vos propres pistes** grâce à un éditeur de circuits. Enfin le mode multi-joueurs autorise jusqu'à **8 concurrents.**



Disponible Mi-Sept.



NEW

Une **simulation policière très réaliste** basée sur de véritables interventions du Swat (officiers du département de police de L.A.). Avec **15 missions** dans chaque camp, vous incarnerez tour à tour des **policiers de cette troupe d'élite ou des criminels implacables.** Choisissez les membres de votre **équipe, leur armement et les véhicules** que vous utiliserez sur le terrain. Élaborez ensuite **votre stratégie** en fonction de chaque **situation d'urgence.**





Disponible Début Sept.

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

NEW

Retrouvez l'atmosphère unique du succès cinématographique 97 de **Luc Besson** : 2 personnages, **Leeloo et Korben Dallas aux aptitudes variées et multiples** et **2 intrigues** pour contrer l'ultime invasion d'extra-terrestres maléfiques : **15 missions dans un environnement interactif.**



Disponible Mi-Sept.

DUNE 2000

Atréides, Ordos et Harkonnens s'entre-déchirent pour la possession de **l'Épice, le bien le plus précieux** de l'univers. Westwood réalise avec ce jeu un **remake excellent** de Dune 2, la révolution des jeux de stratégie temps réel. **À ne pas manquer !!**







NEW

Disponible Début Sept.

LES NOUVEAUTÉS CD ROM PC

COLIN McRAE RALLY



*La nouvelle référence des simulations de rally par **les créateurs de Toka Touring Car** : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques et réparartions, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes, ralentis des course... **L'intégrale de la simulation !!***



Disponible Début Sept.

RIVERWORLD

NEW

*Bâtissez un empire et **inventez des technologies** dont vous ne pouviez même pas imaginer l'existence. Vous pourrez gérer, combattre ou discuter avec une centaine de personnages différents ! Dépaysement garanti !*



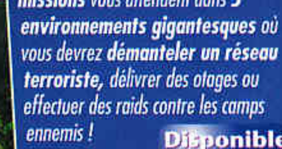


Disponible Mi-Sept.

SPECIAL OPS

NEW

*Un jeu d'action dans lequel vous prendre la tête d'une **escouade de Rangers de l'US Army** : **16 missions** vous attendent dans **5 environnements gigantesques** où vous devrez **démanteler un réseau terroriste**, délivrer des otages ou effectuer des raids contre les camps ennemis !*





Disponible Début Sept.

COMMANDOS

TOP



*Un concept novateur : **le premier jeu en 3D temps réel tactique alliant action et réflexion**. Prenez la tête d'un commando de **7 soldats d'élite** et remplissez de dangereuses missions. Élaborez votre plan d'attaque, en tenant compte des positions et des mouvements des ennemis à l'**intelligence artificielle** très développée. **24 niveaux infernaux !!***



3615 MICROMANIA • Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

MICROMANIA — Les nouveautés d'abord ! — THOMAS JORDAN 7603119 — La Mégacarte

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2 — 1, rue des Pirouettes - Niveau 2 — 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 — NEW

MICROMANIA MAYOL — Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon — Tél. 04 94 41 93 04 — NEW

MICROMANIA ORLÉANS — C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans — Tél. 02 38 42 14 50 — NEW

MICROMANIA ANNECY — C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny — Tél. 04 50 24 09 09 — NEW

MICROMANIA VITROLLE — NEW — C. C. Carrefour Vitrolle — 13741 Vitrolle - Tél. 04 42 77 49 50

MICROMANIA NANTES — C.C. Beaulieu - 44000 Nantes — Tél. 02 51 72 94 96 — NEW

MICROMANIA ECULLY — NEW — Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA AUBAGNE — C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne — Tél. 04 42 82 40 35 — NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS (DANS LES NUAGES)
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

Philips DSS350

Derrière le nom poétique de DSS350 se cache tout simplement la toute dernière génération d'enceintes Philips au format U.S.B. Plus que des enceintes, elles permettent de remplacer la carte son...

Apparus depuis maintenant plus d'un an sur nos chers PC, les connecteurs U.S.B. vont enfin pouvoir servir à quelque chose. En effet jusqu'à maintenant, très peu de périphériques les exploitaient vraiment, or avec ses enceintes, Philips va nous montrer vraiment de quoi est capable ce *bus*. L'U.S.B. tient ses promesses : son installation s'est révélé fort simple, surtout sous Windows 98. Juste après avoir branché les enceintes, alors que l'ordinateur était bien sûr allumé, le système d'exploitation les a reconnues et a installé les pilotes, le tout automatiquement, sans que l'on ait à redémarrer pour l'exploiter... Ça change les habitudes, c'est vraiment du *hot plug and play* ! Sceptiques, nous avons essayé un jeu, et surprise..., ça a marché ! Sous Windows 95 il faut utiliser les *drivers* fournis..., à moins d'avoir la bonne version du système. En effet, il vous faut disposer au minimum de l'OSR 2.1, voir de l'OSR 2 *patchée*, pour gérer l'U.S.B. D'une puissance de 2 x 15 Watts, les enceintes intègrent un Dynamic Bass Boost (D.B.B.) ainsi que le son Surround. Il est également possible d'y connecter un *SubWoofer* (une prise est prévue à cet effet), bien que le rendu des basses assuré par un Woofer de quatre pouces ne soit déjà pas si mal. Le rendu sonore est très correct pour les *waves*, quant au MIDI, c'est meilleur que sur une Sound Blaster 16, mais en dessous d'une SB 64.

Constructeur : Philips
Langue : manuel français, logiciel anglais
Prix : env. 1 000 F.





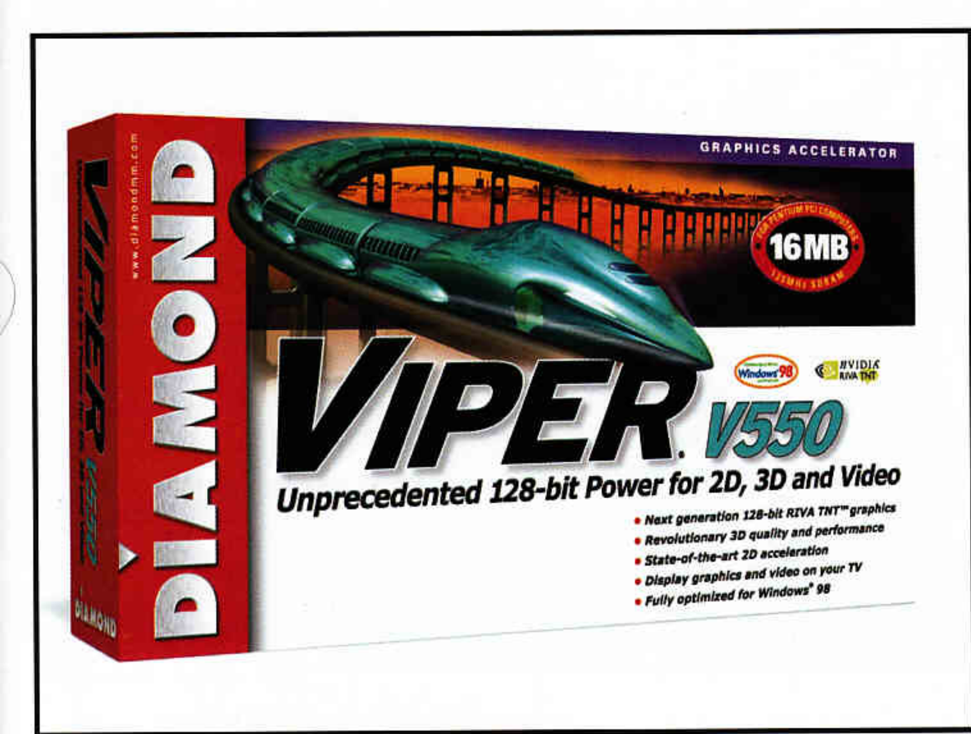


Le seul véritable problème étant que, auparavant, pour lire les CD audio, un câble reliait la carte son au lecteur de CD-ROM. Comme il n'y a plus de carte son, la seule solution que l'on ait trouvée est de brancher la sortie casque avant du CD-ROM à l'entrée son, située à l'arrière des enceintes, pas très pratique...
Bref, voici une solution sonore tout à fait intéressante, mais dont le prix pourrait en repousser plus d'un. Car avec moins de 1 000 F., on peut trouver une SB 64 avec une paire d'enceintes d'assez bonne qualité...

Diamond

Le règne de la Voodoo 2 toucherait-t-il bientôt à sa fin ? Après la Matrox G200 qui avait apporté une qualité d'image supérieure, voici la TnT, une bombe de vitesse.

Viper V550



Constructeur : Diamond

Langue : française

Prix : env. 1 800 F. en 16 Mo,
et 1 500 F. en 8 Mo



Diamond et nVidia travaillent depuis longtemps ensemble. Cela a commencé avec la Edge 3D (*chip* nVidia NV1) qui vous permettait d'avoir en quelque sorte une Saturn dans votre PC. Ensuite, la Viper V330 à base du Riva 128, puis la Viper V350 à base du Riva 128ZX.
Et voilà qu'ils nous remettent ça avec la Viper V550, à base du nouveau processeur : le Riva TnT.
Autant le dire tout de suite, la carte fournie par Diamond est une véritable bombe ! Alors qu'elle n'est pas encore tout à fait finalisée (20 à 30 %), elle offre en 2D des performances du niveau de la Matrox Millenium G200 (ou Mystique). De plus elle peut accueillir jusqu'à 16 Mo de mémoire, avec un RAMDAC de 250 MHz, ce qui vous permet d'accéder au 1 600 x 1 200, tout en conservant 65 536 couleurs ainsi qu'un rafraîchissement de 85 Hz.
Mais le plus impressionnant est en 3D. La Voodoo 2 de chez 3Dfx n'a qu'à bien se tenir, car en Direct3D, la Diamond TnT n'a rien à lui envier, loin de là ! Premièrement, elle est plus rapide (j'ai obtenu 70 images par seconde avec Incoming, contre 60 sur une Voodoo 2, le tout en 800 x 600). Deuxièmement, les couleurs semblent plus nettes, et, cerise sur le gâteau, il est possible de monter en résolution. Ainsi, cela reste très rapide en 1 024 x 768, et avec une seule carte, alors qu'avec une Voodoo 2, il faut deux cartes à environ 1 800 F. chacune…
Quake II est également très beau est très rapide grâce au *driver* OpenGL de la carte, mais on n'arrive pas encore aux performances d'une Voodoo 2, du moins avec un processeur inférieur au Pentium II 300. Au-dessus, en 800 x 600, c'est équivalent. *Top* du *top* juste pour le plaisir, nous avons lancé le jeu en 1 600 x 1 200… Merveilleux, plus aucun effet d'escalier sur les bâtiments !

Malheureusement, avec une vitesse de 15 à 20 images par seconde, ce n'est pas vraiment utilisable. Enfin, il ne faut pas oublier que la carte accélère la décompression MPEG 2 de manière semi-matérielle, ce qui vous permet de vous passer d'une carte spécialisée dès que vous avez un processeur assez puissant (Pentium II 300 ou équivalent). Avec un prix approchant les 1 500 F. en 8 Mo et les 1 800 F. en version 16 Mo, cette carte devient tout simplement la nouvelle référence en terme de carte 2D/3D… Mais pour combien de temps ? ■

S3

S3 que l'on croyait quasiment mort sur le marché de la carte 2D/3D revient sur le devant de la scène avec son nouveau chip, le Savage 3D.

Savage 3D



S3 n'avait jamais produit de *chip* très performant en 3D (ne revenons pas sur les performances du Virge dans ce domaine). Mais maintenant, c'est chose faite avec le Savage 3D. Commençons par la 2D. Pas grand-chose à dire, les performances ne sont pas exceptionnelles et sont en dessous de la Matrox G200, surtout en 32 bits, mais cela reste largement suffisant pour une utilisation standard, d'autant plus que le RAMDAC est cadencé à 250 MHz, ce qui vous permettra d'atteindre de hautes résolutions avec un taux de rafraîchissement maximal. En 3D, les performances sont au rendez-vous, très proches d'une Voodoo. Ainsi, alors que cette dernière obtient un score de 60 images par seconde pour Incoming, la Savage n'obtient « que » 50 (sur un Pentium II 300). Ces résultats sont similaires pour Turok, et l'écart est encore plus faible pour Forsaken. Pour Quake II, les performance se sont montrées honnêtes, mais les *drivers* OpenGL n'étaient pas assez avancés au moment du test. En ce qui concerne la qualité du rendu 3D, rien à dire là encore. Ça devient une habitude et tant mieux : c'est au moins du niveau d'une Voodoo 2.

Constructeur : S3
Prix : cartes STB et Diamond moins de 1 000 F. en 8 Mo

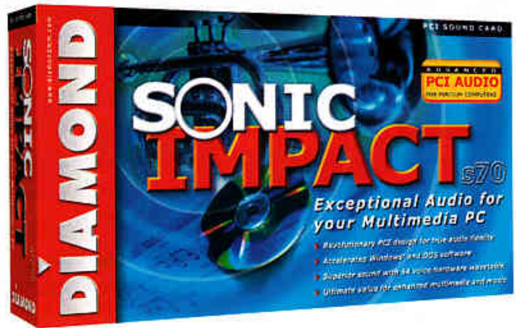


Le Savage 3D exploite l'AGP en mode 2x, comme tout *chip* qui se respecte, et supporte jusqu'à 8 Mo de mémoire vidéo. Bien que suffisante, à première vue, cette quantité de mémoire va vite être dérisoire. En effet, le standard mis en avant par tous les concurrents de S3 est de 16 Mo, d'ici à la fin de l'année. Bien que n'atteignant pas les performances d'un TnT, le Savage est tout de même très intéressant car il est vendu à un prix très compétitif. Plusieurs constructeurs ont annoncé des cartes à base du Savage 3D, les plus connus d'entre eux, en France, étant Diamond avec la Stealth GII 500 et STB avec la Nitro 3200. Disponibles début octobre, elles devraient être vendues moins de 1 000 F. en version 8 Mo.



carte son Sonic Impact :

simple, efficace et vraiment économique.



Entendez tout, du plus petit battement d'ailes d'un papillon au grondement de tonnerre crescendo de la Neuvième Symphonie de Beethoven. Ajoutez à votre PC multimédia toute une gamme de sons sensibles ou véloces avec la carte son PCI Sonic Impact. Elle donne vie aux titres multimédia les plus actuels, aux applications musicales, aux sites interactifs Internet et aux jeux. Préparez vos oreilles et mettez-vous à jour maintenant avec la Sonic Impact S70 pour un son PC haute fidélité sous Windows® 95 et 98, Windows NT™ et DOS.

- → **Conception PCI révolutionnaire.**
- → **Installation facile.**
- → **Accélère DirectSound™ et DirectSound 3D™.**
- → **Son de qualité supérieure avec une wavetable 64 voix matériels.**
- → **Son 3D avec Microsoft® DirectSound 3D™.**
- → **Compatible SoundBlaster Pro™.**

REVENDEURS : **magasins Boulanger, Carrefour, FNAC, hypermarchés Géant, Surcourf et tous les bons revendeurs informatique.**

Diamond Multimedia Systems France
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 America Online (Keyword : DIAMOND).

Arrow Computer, Tél. : 01 60 92 60 00 - **Banque Magnétique**, Tél. : 01 39 33 98 00
High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59 - **Ingram Micro**, Tél. : 03 20 88 58 00 - **Karma**, Tél. : 01 46 74 56 56



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de

Metabyte Wicked 3D

La société Metabyte nous propose une nouvelle carte accélératrice de type Voodoo 2. Encore une me direz-vous ? Et bien lisez attentivement ce qui va suivre, car pour une fois les différences sont là ! Cette fois, la 3D n'est pas que dans l'écran !

Sur le papier, rien ne différencie vraiment la Voodoo 2 de Metabyte de ses concurrentes de chez Guillemot, Creative Labs, Diamond ou encore STB. Néanmoins, une chose surprend de prime abord, les *benchmarks* notés sur la boîte annoncent des performances de 40% supérieures à celles de la concurrence. Vrai lorsque le moteur 3D de DirectX 5 est utilisé (ce qu'aucun jeu ne fait pour le moment ; donc sans grand intérêt).

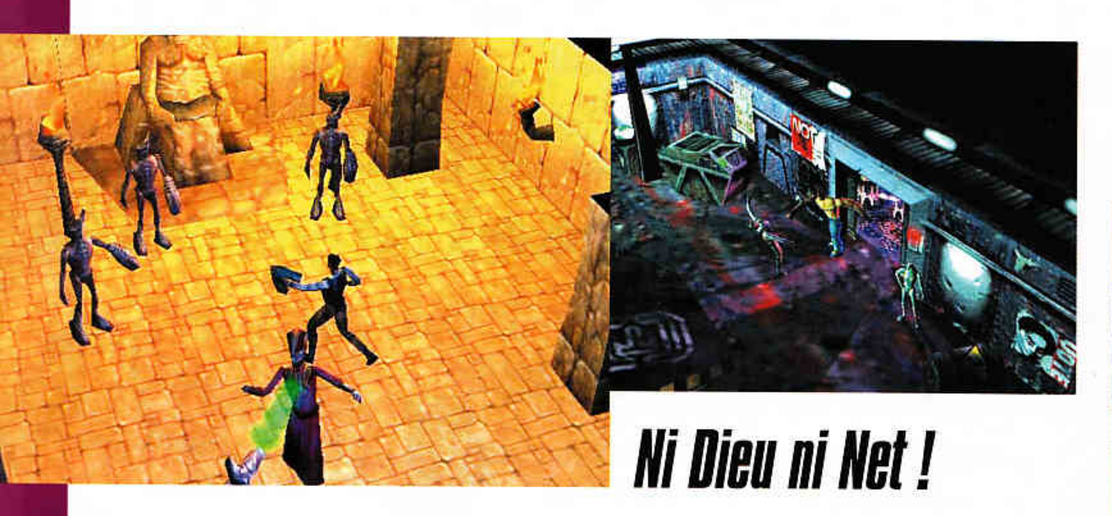


Constructeur : Metabyte
Langue : anglaise
Prix : env. 2 800 F. avec le système 3D (1 800 F. sans).



Une des innovations de Metabyte se présente sous le doux nom de Re2Flex. Cette technologie vous permet de régler l'affichage au pixel et au Hertz près... Encore plus intéressant, en Direct3D les *drivers* Wicked vous permettent d'atteindre les 1 024 x 672 avec une seule carte et le 1 024 x 1 024 (contre 800 x 600 et 1 024 x 768 chez les concurrents), tout ceci avec le *Z-Buffer* activé bien entendu. Le seul problème lié a cette technique est qu'une grande partie des jeux ne proposent que des résolutions standard (640 x 480, 800 x 600 et 1 024 x 768) sans faire appel au *driver* pour savoir quels sont les modes graphiques utilisables. Mais quand ça marche (par exemple avec Incoming) c'est excellent !
La seconde innovation, c'est qu'il est possible d'acheter en *bundle* la carte ainsi que le système de vision stéréoscopique H3D (vous savez, l'effet de volume généré par des lunettes spéciales). Mais alors que le système H3D n'était supporté que par une dizaine de jeux écrits (ou *patchés* spécifiquement pour), Metabyte a innové en incluant directement le H3D au niveau des *drivers*, ainsi dans la théorie, tout jeu Direct3D, Glide ou Mini-GL peut s'exécuter en mode H3D ! C'est pour Quake II que l'effet est le plus probant, en fait pour tous les jeux Quake GL. La profondeur donne encore une immersion plus grande dans le jeu, et c'est impressionnant. Le degré de réalisme est ensuite plus ou moins bien rendu selon les titres. Malgré tout (cela aurait été trop beau) il faut au moins un 17 pouces (120 Hz requis) de bonne qualité pour pouvoir profiter du système, de plus les textes sont illisibles, ce qui peut gêner dans certains jeux. De même, pour l'impression en 3D, il faut longtemps pour trouver les réglages fatiguant le moins les yeux, et là encore il faut pouvoir supporter. Certaines personnes tiennent une bonne heure, tandis que d'autres attrapent la migraine au bout de cinq minutes. Bref, il est préférable de l'essayer avant de l'adopter !

multiplayer



Ni Dieu ni Net !

Parmi les projets on-line qui ne sont pas près de voir le jour, mais sont suffisamment ambitieux pour qu'on ait déjà envie de s'y intéresser, on peut citer **Anarchy Online** *!, développé par* **Funcom** *(www.funcom.com). Prévu pour la mi-99, Anarchy Online ! s'annonce comme un jeu de rôles Multijoueur, thème on ne peut plus classique, sauf que pour une fois le scénario se place sur fond de colonisation interstellaire. Vous incarnerez un des habitants d'une petite planète minière paumée au fin fond de la galaxie sous la tutelle d'une mégacorporation. Vous pourrez choisir entre quatre sortes d'humains génétiquement modifiés, et développer plus de 60 talents différents, et interagir avec des milliers d'autres joueurs dans un environnement entièrement en 3D. À vous ensuite de choisir votre destinée, du bon citoyen au rebelle impénitent !* ■

La quadrature du cercle



Développé par **Vircom, The 4th Coming** *(www.the4thcoming.com) s'annonce comme un jeu de rôle on-line de plus, que les Internautes noctambules auront l'occasion de fouler virtuellement du pied. À l'échelle de Meridian 59, chaque serveur pourra accepter une centaine de joueurs. Le monde où ils pourront évoluer comprendra, quant à lui, une douzaine de villes et 25 donjons, peuplés de plus de 300 personnages non-joueurs et monstres. Plutôt que de se positionner dans la catégorie jeu de rôle comme Ultima Online, le jeu par son orientation action s'adressera à un public plus large. Pour l'instant, The 4th Coming n'est proposé à la vente qu'au niveau des fournisseurs d'accès Internet, alors espérons que quelqu'un s'y intéresse dans notre petit Hexagone.* ■

Rtime, nouvelle référence du Net ?



Le **RTIME Interactive Networking Engine™** (www.rtimeinc.com/html/startframe.html) est une technologie *software* pour porter très rapidement un jeu sur Internet et gérer les options Multijoueur de façon optimale. Il serait à même de supporter des serveurs pouvant gérer jusqu'à 2 000 joueurs et spectateurs en simultané ! Il faut savoir que cet outil est issu du projet SIMNET de l'armée américaine, utilisé depuis 1989 pour préparer par exemple la guerre du Golfe avec des simulations pouvant alors supporter jusqu'à 600 soldats ! Il semblerait d'ailleurs que plusieurs éditeurs soient très intéressés par cette technologie. Ainsi, Acclaim l'utilisera pour Turok 2 : Seeds of Evil. Ceci ne laisse donc plus aucun doute sur les options Multijoueur Internet incluses dans ce produit. De même, Zombie a annoncé que pour son extension Multijoueur pour SpecOps, ce même moteur sera utilisé. On pourra ainsi jouer de deux à six soldats des forces d'élite d'intervention militaires américaines, dans ce qui reste l'un des produits les plus originaux de l'année. ■



Mordu d'Internet

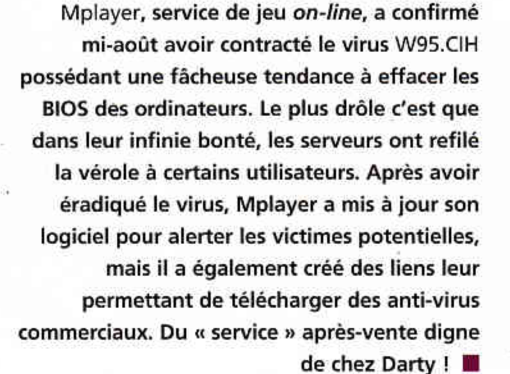
Interplay **sortira cet hiver** Mordor II, **une nouvelle version d'un jeu de rôle déjà célèbre sur le Net. En fait, la version qui sera commercialisée comprendra à la fois le jeu en solitaire et le jeu Internet, chacun pouvant en effet créer et gérer son propre donjon pour accueillir d'autres joueurs, sans avoir à passer par un système d'abonnement payant mensuel !**
Bon, d'accord, c'est peut-être pas super beau, cela restera en anglais, mais c'est assez sympa à jouer..., en attendant Everquest, Asheron's Call, etc. ■

La conquête d'un nouveau monde

C'est maintenant officiel, **Ultima Online** aura bien une extension, prévue pour la fin de l'année et appelée **The Second Age**. Dans l'essence, il s'agira d'un nouveau continent uniquement accessible aux détenteurs de l'*add-on* qui, grossièrement, doublera la surface de jeu. Cette nouvelle terre complètement vierge sera offerte aux joueurs qui pourront la coloniser et y établir leurs propres villes. The Second Age comprendra d'autres améliorations, comme une interface graphique optimisée qui permet de mieux profiter du plein écran. Un système de *chat* intégré permettra d'éviter de recourir systématiquement à ICQ pour communiquer entre joueurs. Le caractère international du jeu est enfin reconnu avec le support de différentes langues, français, allemand et japonais, qui de surcroît seront autotraduits ! Enfin, on attend de voir ce que ça va donner… Finalement, on trouvera inclus dans le package de nombreuses cartes du monde de Britannia, ce qui rendra vos expéditions beaucoup moins hasardeuses ! ■







Tank y'a de l'argent…

Tanarus, *jeu de tanks futuristes* on-line *développé par* **989 Studios**, *est d'ores et déjà disponible sur l'Internet Gaming Zone (www.zone.com). Il vous proposera de participer à des combats en équipe dans des zones urbaines dévastées et ceci dans le but de contrôler des stations de reconnaissance et de capturer les drapeaux ennemis. Pour célébrer l'arrivée de Tanarus sur l'IGZ, un week-end spécial a été organisé les 14 et 15 août durant lequel des spécialistes expliquaient aux nouveaux venus les principes et ficelles du jeu. La souscription à Tanarus coûtant environ 10 F. par jour, 50 F. par mois ou 250 F. tous les six mois, je ne sais pas si les joueurs auront le courage de faire la fête, eux !* ■

Garder le contact avec votre tribu

Il y a quelque temps, nous vous avions déjà parlé de **Fierce Harmony** *édité par* **Indigo Moon Productions** *(www.imoon.com/fh.html). Rappelons tout de même que c'est un jeu de combat « rituel » développé uniquement dans une optique Multijoueur et dans lequel vous devrez faire survivre et évoluer votre combattant. Vous pourrez négocier vos combats, mais également vos alliances afin d'évoluer dans une véritable tribu ou de combattre comme un vieux bouc (je ne parle pas de l'odeur !). Fierce Harmony devrait passer en phase de test en automne prochain et être fin prêt pour début 99… Mais j'allais oublier l'information principale : il sera jouable sur GameStorm, le service* on-line *de Kesmai (ouf, je l'ai échappé belle !).* ■

Mplayer a la vérole !

Mplayer, service de jeu *on-line*, a confirmé mi-août avoir contracté le virus W95.CIH possédant une fâcheuse tendance à effacer les BIOS des ordinateurs. Le plus drôle c'est que dans leur infinie bonté, les serveurs ont refilé la vérole à certains utilisateurs. Après avoir éradiqué le virus, Mplayer a mis à jour son logiciel pour alerter les victimes potentielles, mais il a également créé des liens leur permettant de télécharger des anti-virus commerciaux. Du « service » après-vente digne de chez Darty ! ■





Les Chroniques de Ultima Online

Peur sur la ville

S'il est un monde en perpétuel changement, c'est bien celui de Ultima Online. Lord British, vénéré souverain, vient d'établir de nouvelles lois qui ont changé le visage de notre monde et le comportement de ses habitants. À présent, tout est différent…



Ah ! Qui ne se souvient pas de ces chasses aux assassins qui hantaient chaque route et chaque donjon, de ces moments d'héroïsme pur qui ont bâti les légendes et les contes de notre monde… Et bien, tout cela est à présent révolu car Lord British a décidé d'absoudre tous les habitants de Britannia de leurs fautes afin que tous empruntent, à présent, le chemin des vertus. Désormais, si un meurtrier est tué, chaque résurrection l'affaiblira, le rendant de moins en moins menaçant pour la communauté. Une bonne chose pour les voyageurs et les nouveaux habitants de Britannia car les routes, étant devenues beaucoup plus sûres, ils peuvent vaquer à leurs occupations extra-urbaines sans avoir peur de se faire tuer. Alors bien sûr, on trouve encore quelques irréductibles, mais ceux-là sont devenus très prudents, n'attaquant que lorsqu'ils sont persuadés de leur victoire. Mais ceci n'est qu'un détail comparé au « Grand Changement » de notre monde. Oui, mes amis ! Lord British vient enfin de permettre la création des guildes et donc des guerres. Ainsi, si vous faites partie de ces petites fraternités, vous n'êtes plus en sécurité nulle part dès lors que vous avez des ennemis. Ceci pour une seule et bonne raison. Les combats en ville sont à présent tolérés, mais seulement avec des armes, la magie offensive, elle, étant toujours prohibée à cause de la frayeur qu'elle cause chez les villageois. Quel malheur pour certains ! Nos grands mages se retrouvent relégués au rang de simples soigneurs, à moins qu'ils n'aient développé des talents dans les arts guerriers. On assiste alors à des raids en ville, les combats deviennent parfois interminables et le centre des grandes cités est bientôt le théâtre d'affrontements sanglants jusqu'à ce que la tourmente se calme, laissant derrière elle des cadavres jonchant le sol parmi des dizaines de potions de soins et autres carreaux d'arbalète ayant manqué leur cible. Ce genre de combat, beaucoup les apprécient car ils ont une particularité. En effet, s'il est une chose que tout le monde déteste, c'est bien le pillage. Ainsi, à moins que vous ne soyez l'agresseur, votre corps ne pourra pas être













détroussé de tous ses biens si vous venez à toucher le sol au milieu d'une bataille. Malheureusement, ceci donna lieu à de nouvelles pratiques bien peu honorables… Écoutez cette histoire…

J'étais passé rendre visite à mes vieux amis les Sang-Dragons. J'arrivai donc à Skara Brae par la *moongate* que j'avais empruntée à Britain, notre belle capitale et me dirigeai vers la banque. Et là, vision d'horreur, j'aperçus quelques membres des SDS en robe de résurrection entourés par une armée de KoN (Knights of Nothing…, le nom vous renseigne déjà sur l'esprit de la guilde). Ceux-ci, du haut de leur monture, continuaient de donner la chasse à ces guerriers sans défense…, sans arme ni armure. Pourquoi, me direz-vous ? Il est des gens qui trouvent un plaisir malsain à donner la mort sans aucune raison et il en est d'autres qui feraient n'importe quoi par désir de possession.



Imaginez ce que cela peut donner lorsque ces deux types de personnes se retrouvent au sein d'une même guilde. Ainsi, j'ai vu mourir un ami plus de sept fois en moins de cinq minutes parce qu'il tentait désespérément de retrouver les objets qui étaient restés sur son corps. Il n'y arriva jamais car les KoN le tinrent à distance jusqu'à ce que son corps pourrisse et qu'il disparaisse, laissant toutes ses possessions à même le sol. Les KoN s'empressèrent de tout ramasser puis filèrent en laissant un silence de tristesse et un sentiment de colère et de vengeance dans le cœur des victimes. J'ai vu dans leurs yeux que l'heure de la vengeance serait imminente. Le tout était de savoir quand… Bientôt m'affirma-t-il, oui, très bientôt, ils auront à payer pour les actes qu'ils ont commis… ■

Loïc Claveau





Unreal
UNE REAL DÉCEPTION

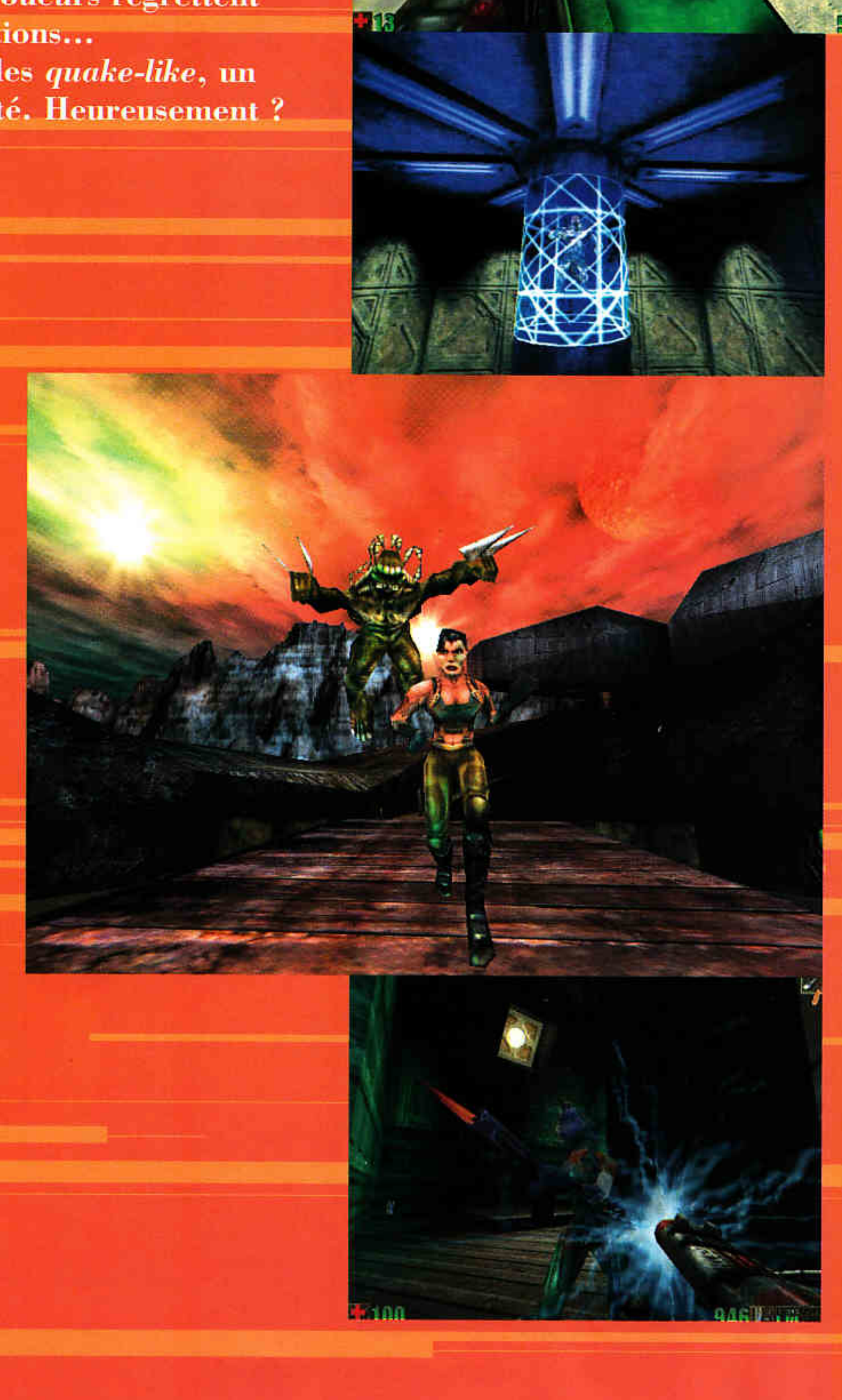
Deux mois après sa sortie, Unreal ne déchaîne plus autant les passions. Certains joueurs regrettent sa linéarité, son manque d'innovations… Heureusement, comme dans tous les *quake-like*, un mode Multijoueur a été implémenté. Heureusement ?

Si la durée de vie d'un jeu d'action en 3D est d'abord assurée par son intérêt en Solo, c'est surtout le mode Multijoueur qui lui donne ses lettres de noblesse. On se souvient de Duke Nukem, de Quake, puis de Quake II… Avec Unreal, même s'il a fait partie des jeux très attendus, il en est malheureusement autrement. Certes, son graphisme et ses créatures ont tout d'abord séduit les joueurs, mais rapidement, leur intérêt s'est un peu éteint… Pas assez de monstres différents, une intelligence artificielle insuffisante, des décors répétitifs furent les échos de pas mal de joueurs.

Il était dans ces conditions naturel d'imaginer que Unreal à plusieurs était nettement plus réussi. Cruelle désillusion ! La connexion aux différents sites Internet Multijoueur ayant été directement intégrée au jeu (une idée absolument excellente), on était en droit d'attendre une utilisation extrêmement simple. Le seul problème de ce menu est l'absence d'indication d'un *ping* qui permettrait de choisir les parties en cours les plus rapides. On sélectionne donc au hasard, on s'aperçoit que la connexion est épouvantable et on part sur un autre serveur… À moins que l'on utilise Gamespy ! Après avoir fait plusieurs tentatives, on peut affirmer que jouer à Unreal dans de bonnes conditions est très difficile, même avec le tout dernier *patch* (v2.09)… En dehors de ce moment béni, si l'animation reste fluide, les *lags* et le *warping* (téléportation sauvage du joueur) rendent les affrontements impossibles… Il arrive même fréquemment que le tir ne soit même pas pris en compte. Déjà que le moteur de Unreal n'est pas à la hauteur de celui de Quake II, on voit mal comment il pourrait rivaliser avec le hit de ID qui lui, peut se jouer sur le Net beaucoup plus facilement. Si malgré tout, les mordus désirent essayer leur jeu à plusieurs, ils devraient plutôt passer par Gamespy 3D ou mieux, par une salle réseau ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Adresse : gamespy.com.



Starship Troopers

Le site de jeu on-line Gamestorm vient d'ajouter à son panel de titres déjà disponibles, un jeu du nom de Starship Troopers, ce qui n'est pas sans nous rappeler le film du même nom. Do you want to know more ? (Voulez-vous en savoir plus ?). Oui, alors suivez le guide.

Dans la lignée de Subspace, Starship Troopers s'annonce comme un *shoot'em up on-line* avec toutefois quelques différences. Tout d'abord l'interface du menu. Il semble que les programmeurs aient voulu donner au jeu la même ambiance que dans le film, à savoir le sentiment d'être tout le temps sur le qui-vive, sans cesse oppressé par un ennemi invisible. Des messages fusent de partout, inondant l'écran, vous donnant l'impression que des choses importantes se passent au moment même où vous êtes tranquillement en train de regarder vos statistiques. La fameuse phrase : « Do you want to know more ? » tirée du film prend tout son sens. Tout d'abord, vous avez la possibilité de choisir votre race parmi les deux disponibles : Humaine ou Bug. Selon le côté que vous choisissez, les menus auront un *design* totalement différent et très personnalisé. Pour les humains, les menus sont structurés sous forme d'un classeur (esprit rangé, ordonné, militaire quoi...) dans lequel chaque onglet représente une option. Pour les Bugs par contre, l'interface est imprégnée de violence et de brutalité avec des écrans rouge vif accompagnés de sons crispants





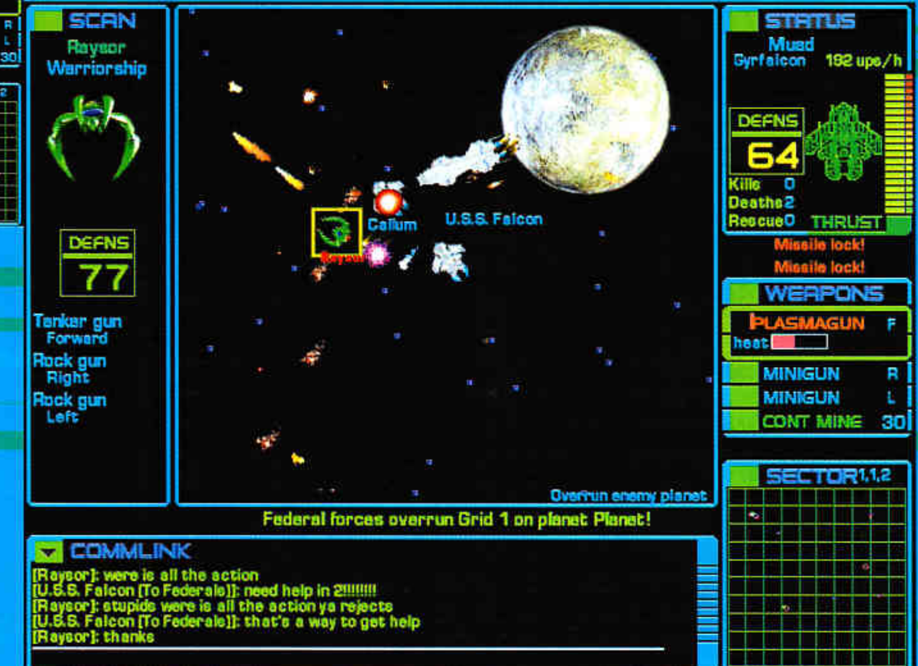






un peu comme ceux des Zergs de Starcraft. Bref, on vous met tout de suite dans le bain. À partir de là, vous aurez la possibilité de choisir votre vaisseau parmi trois disponibles. Ceux-ci comprenant un petit chasseur, un gros vaisseau de commandement et un appareil de taille et de puissance intermédiaires.
Ce choix fait, un forum est à votre disposition afin de trouver des amis et des ennemis qui accepteront de venir batailler dans les conflits que Starship Troopers vous propose. Pour le moment, seulement quatre types de missions sont disponibles mais de nombreuses autres sont encore à venir. Parmi ces quatre challenges, on compte deux campagnes et deux missions « deathmatch ». Les campagnes ont pour but de faire s'affronter les deux races à travers un scénario bien déterminé. Vous devrez conquérir Keldathu ou la Terre en éliminant tous les ennemis qui se trouveront sur votre chemin. Pour ce faire, et c'est là que la partie stratégique intervient, vous devrez conquérir les planètes que vous découvrirez afin d'y installer de nouvelles bases dans lesquelles vous pourrez faire réparer votre vaisseau, vous réarmer et même sauver le score de votre personnage. Plus vous disposez de bases à proximité de l'ennemi, moins vous aurez à faire de chemin pour remettre à neuf votre vaisseau. Et des réparations, vous en aurez besoin, car n'espérez pas détruire une base ennemie avec votre seul petit chasseur… Premièrement, elles ont des défenses particulièrement redoutables et deuxièmement, les pilotes ennemis seront avertis que vous menez une attaque sur un de leurs complexes. Vous pouvez donc vous attendre à les voir rappliquer quelques secondes plus tard !
C'est là où les combats en équipe prennent tout leur sens. Aidée de gros bâtiments de guerre, votre force de frappe vous permettra de faire des attaques éclair et de remporter des combats qui vous mèneront peut-être à la victoire. Une fois la mission gagnée ou perdue, vous assisterez à un *debriefing* montrant vos performances, ainsi que celles de vos coéquipiers et adversaires, puis vous irez admirer votre nouveau score en espérant un jour devenir le pilote le plus décoré de la galaxie. Côté technique, les parties peuvent contenir pour le moment jusqu'à une quarantaine de joueurs et vous subirez quelques déconnections. On notera, côté défaut, l'interface pendant la phase de jeu. À l'image de Subspace, elle accapare les trois-quarts de l'écran, ne laissant qu'un carré au centre du moniteur pour voir évoluer votre tout petit vaisseau. Les graphismes ne sont pas non plus de la meilleure qualité, mais Starship Troopers semble vouloir tabler avant tout sur le *gameplay* plutôt que sur la beauté esthétique et la technologie. Point de 3D ni de haute définition, mais juste un *soft* qui se veut divertissant et dans lequel on se fait des amis (voire des ennemis…) sur fond de guerre intergalactique. ■

Loïc Claveau





Le boom du jeu *on-line*

L'évolution du jeu en réseau dit *on-line* (comprenez : je-ne-te-vois-pas ; je-ne-te-connais-pas ; mais-je-te-latte-sur-Internet) entraîne des avancées technologiques que l'A.S.J.R. se doit de suivre. Exemples...

L'A.S.J.R. se devait de proposer aux joueurs des connexions de qualité. Que ce soit Starcraft, Quake II ou Age of Empires, les jeux sont friands de bande passante et de qualité de connexion. Toutes les salles A.S.J.R. disposent donc de lignes numériques qui permettent d'accéder à une bande passante de 128 000 bits par seconde, n'ayant rien à voir avec un modem typique (33 600 bits/s). En plus de ces lignes à haut débit, certaines salles proposent des accès à Internet comme Cyberstation à Bordeaux qui possède des lignes spécialisées et des abonnements à Internet, ou encore Cybermaniak à Strasbourg qui utilise un accès câblé permettant de jouer sur le Net à plus de 200 000 bits/s.

D'autre part, plusieurs salles ont investi dans de coûteux routeurs Numéris permettant d'allouer des adresses à toutes leurs machines et de faire, par exemple, des tournois de Quake II intersalles à dix contre dix ou de gigantesques parties de Total Annihilation réunissant une dizaine de participants *via* le Net. L'évolution du jeu *on-line* ne semble pas être finie (loin de là). Et les prochains jeux Internet tels que Ultima Online 2, Everquest ou C & C 2 demanderont certainement de grosses ressources réseau. D'autant plus que les serveurs dédiés tels que Battle.net ou les serveurs UO sont presque tous situés aux États-Unis. Pour connaître les spécifications techniques Internet de la salle A.S.J.R. la plus proche de chez vous, consultez le site A.S.J.R. : **http ://ASJR.cyberstation.fr.**

Nouvelles salles

Trois nouvelles salles sont venues rejoindre l'A.S.J.R., à Conflans, Tours et Bourgoin. Alors bienvenue à Interactive, à l'Annexe Informatique et à Cytech Games.

Inter@ctive

23, rue Auguste-Romagné,
78700 Conflans Sainte-Honorine.
Tél. 01 39 19 10 23.
E-mail : interactive@hol.fr.
Ouvert depuis le 1er février 98.
Internet : routeur Numéris.
Matériel : huit PC K6 233, 64 Mo de SDRAM, écrans 17 pouces, 3Dfx.

L'Annexe Informatique

29, rue Colbert,
37000 Tours.
Tél. 02 47 75 10 02.
E-mail : annexe.informatique@wanadoo.fr.
Ouvert depuis le 15 janvier 98.
Internet : Numéris.
Matériel : huit PC Pentium II 233, 64 Mo de RAM, ATI Expert Play AGP, cartes 3Dfx, écrans 17 pouces.

Cytech Games

11, rue Victor-Hugo,
38300 Bourgoin-Jallieu
Tél. 04 74 43 52 70.
E-mail : Cytech.games@wanadoo.fr.
Ouvert depuis le 1er mars 98.
Internet : Numéris.
Matériel : huit P200 MMX 32 Mo de-RAM, écrans 17 pouces, cartes 3Dfx.




Guillemot
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
Puisez votre force
au coeur du Phoenix
Maxi Gamer Phoenix, de Guillemot International, est aujourd'hui la seule carte graphique 2D/3D à offrir à la fois:
Une qualité inégalée en 2D
Moteur 2D Voodoo Banshee™ 100 Mhz / 128-bit ultra-performant.
Accélération 100% hardware 2D encore jamais atteinte.
Des performances 3D sans compromis pour les jeux
Processeur Voodoo Banshee™ ultra-puissant à base de technologie Voodoo² ™, la référence de la 3D.
100% compatible avec tous les jeux 3D : Glide™, Direct3D™, et OpenGL®.
16MB
PCI
MAXI GAMER
PHOENIX
Voodoo Banshee
Le pouvoir du Phoenix en action !
2D / 3D
Avec Maxi Gamer Phoenix, propulsez véritablement vos jeux 3D, dynamisez voz applications Windows® et votre WEB.
Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Photos non contractuelles. Maxi Gamer Phoenix est une marque déposée de Guillemot Corporation. 3Dfx Interactive®, Voodoo²™, Voodoo Graphics®, Voodoo Banshee™ et Glide™ sont des marques déposées 3Dfx Interactive, Inc. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
FRANCE: GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE: LOGICOSOFTWARE - Tél. 021/ 613 03 03 - Fax 021/ 616 53 17
BENELUX: GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax 02 735 31 89
www.guillemot.com



J'ai joué à Starcraft...

Les joueurs parlent aux joueurs. Dans les salles réseau, les langues se délient autour d'une passion commune : le jeu en Multijoueur. Voici quelques témoignages que nous avons recueillis.

Coren, habitué des salles Versus à Narbonne et Alerte Rouge à Carcassonne. « *Starcraft est la suite logique des excellents Warcraft. Au premier abord, on retrouve le même style que ses aînés. Gestion des ressources, action et stratégie. Les terrains sont très colorés, les unités bien dessinées, etc. Seul regret, son manque de "dimension". La 3D aurait pu le rendre encore plus réaliste, renforçant l'atmosphère "cyber fantasy". Ici trois races, contre deux par rapport à la plupart des autres* warcraft-like. *Mais le plus surprenant, ce sont les très grandes différences entre celles-ci. Chez les Terrans, on retrouve les habituelles unités, faciles à jouer. Elles peuvent se révéler redoutables (unités fantômes, bombe A, etc.). Les Protoss sont le "high tech" des races. Les plus difficiles à jouer aussi. Corps à corps, pouvoir « psy », bouclier corporel, ils coûtent cher, mais ils en valent la peine ! Les Zergs, enfin, ces aliens avec cette slime géante recouvrant leur base, tout n'est que biologie, tripes et jets d'acide. Peu chère, rapide à fabriquer, c'est la race préférée des Rushers (attaque rapide dès le début).*

Les scénarios, quant à eux, sont géniaux. L'ambiance y est fabuleuse, totalement différente de l'univers heroic-fantasy *des Warcraft. Mais en Multijoueur, ce jeu prend toute son ampleur. À mon avis c'est le jeu de stratégie le plus fun et le plus prenant que l'on puisse trouver sur Internet. Malgré les lags (latence avec le serveur) sur Battle.net, on trouve facilement des joueurs du monde entier pour des parties de toutes sortes (football sanglant, prendre le drapeau de son adversaire et le ramener à sa base, etc.). C'est un jeu genial, mais sans le plaisir de la nouveauté.* »

The Survivor, *alias* Frédéric Depaule, vice-champion de France de Age of Empires. « *Voir une attaque désordonnée d'hydralisques, une Psionic Storm ou un tir de Yamato Gun sont quelques-unes des joies de Starcraft. Le schéma du jeu est très impressionnant par la diversité des unités du jeu. Il y en a une dizaine à peine par peuple mais il n'y en a pas deux identiques. De plus Starcraft évite les défauts d'autres jeux, quand il suffit de faire un seul type d'unité pour l'emporter. En gros le principe est simple : une mise en avant de la stratégie grâce a une balance judicieuse des unités. Par contre, au niveau graphique, Starcraft n'arrive pas à la cheville de Total Annihilation. C'est simplement du Warcraft 2 (très bien) amélioré. Les raccourcis-clavier ne sont pas géniaux et cela entraîne souvent des manipulations fastidieuses notamment avec les Reapers des Protoss (les habitués sauront de quoi je parle). Il y a également sur l'ensemble du jeu, trop de petites cartes qui encouragent le type de jeu "Rush" qui est très pratiqué sur Battle.net. De plus une option Carte Aléatoire aurait permis une plus grande richesse. Mais Starcraft reste quand même un bon jeu.* »

Concours FreeSpace

Avec Acclaim/Interplay, Saitek, Cortex, *Gen4* et *PC FUN*, l'A.S.J.R. organise un grand concours FreeSpace. Du 14 au 27 septembre : *happy hour* dans toutes les salles de l'A.S.J.R. Du 28 septembre au 4 octobre : concours dans votre salle pour élire le meilleur joueur de votre ville. Du 5 au 11 octobre : concours national pour élire le meilleur joueur français. Contacts dans la salle A.S.J.R. la plus proche des chez vous. Renseignements au 04 68 25 20 39.



Résultats du concours Starcraft

En partenariat avec Ubi Soft, Club Internet, RTL, *Gen4*...

Premier prix : Olivier « Iceman » Richard de Arobace gagne un PII 300, la totalité des jeux Blizzard et une connexion de six mois au Club Internet.

Deuxième prix : Patrice « KanePGC » Grand-Clement de Defcon 1 gagne une 3Dfx2 et une connexion de six mois au Club Internet.

Troisième prix : Lionel « Will o wisp » Rambert de Game Reseaux gagne un carton plein de jeux Ubi Soft.

Résultat concours Forsaken

Concours qui s'est déroulé le samedi 20 juin, organisé avec Acclaim et *Gen4*. Vainqueur par salle : Annecy - Syndrome et les cybernautes. Le vainqueur recevra deux jeux Acclaim.

Bordeaux - Cyberstation. Le vainqueur recevra deux jeux Acclaim.

Narbonne - Versus. Le vainqueur recevra un jeu Acclaim.

Activision

Un être s'éteint, un volcan s'éveille

Anciennement distribué par Ubi Soft, Activision a décidé de voler de ses propres ailes, il y a de ça trois mois environ. Le succès de titres aussi prestigieux que Spycraft, Legacy of Kain, Battlezone, Hexen 2 ou Interstate'76 les ont probablement incités à prendre les choses en main. Si la nouvelle équipe française est pour l'instant restreinte, en attendant de nouvelles recrues toutes fraîches, elle n'en a pas moins de beaux projets pour l'avenir… Pour preuve, Activision a organisé un « Press Tour » et convié la presse européenne à découvrir leurs prochains hits. Dans le cadre plutôt luxueux d'un vieux château irlandais, des jeux aussi attendus que le palpitant Sin, le très surprenant Heretic 2, le splendide Heavy Gear 2, le prometteur Civilization : Call to power ou encore l'alléchant Interstate 82 (pour ne citer qu'eux), étaient présentés par les développeurs, spécialement venus des États-Unis afin de goûter aux plaisirs européens. Résultat, malgré le cadre propice au farniente et les innombrables litres de Guiness ingurgités et accompagnés de chansons paillardes, votre humble serviteur vous a ramené quelques belles images, et un sacré mal de tête qu'il n'arrive pas à s'enlever. Quel dur métier que le mien…





Un reportage réalisé
par Cedric Gasperini

Sin

Date de sortie : octobre
Genre : *quake-like*

Sin est le titre-phare de Activision en cette fin d'année. Ils ont mis le paquet les p'tits gars ! Le résultat, tout simplement impressionnant, s'annonce comme une révolution du genre. Il faut dire que les *quake-like* avaient sacrement besoin de sang neuf.





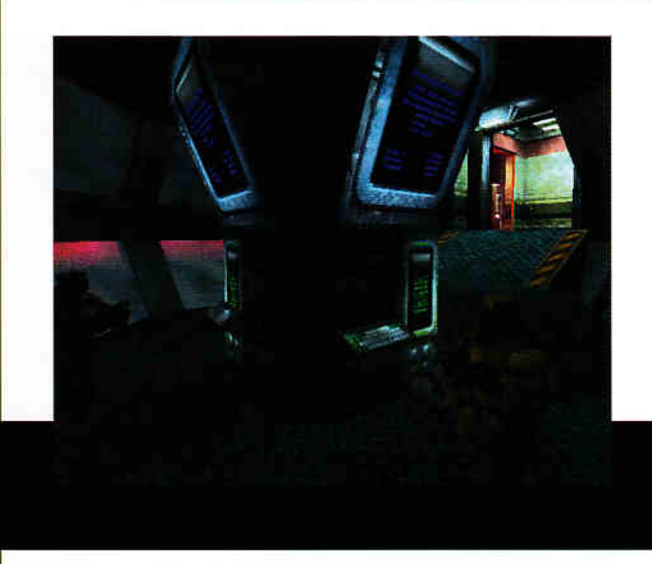
Il y a de quoi pousser un cri aigu de frustration ! Ras-le-bol des *quake-like*. À force de nous en proposer une bonne dizaine par trimestre, les éditeurs vont nous filer la haine. C'est bien gentil de latter du monstre tentaculaire à tour de bras, mais à la longue, on en viendrait presque à plaindre ces pauv' ch'tites bestioles que le genre humain veut absolument éradiquer, persuadé de sa supériorité. Combien de litres d'hémoglobine verte ont-ils déjà été versés sur nos moniteurs ? Combien de morceaux de viande notre unité centrale n'a-t-elle pas encore fini de digérer ? C'est une honte. Alors quand on nous annonce la prochaine (voire imminente) sortie d'un énième *quake-like*, on se dit que bon, c'est bien joli tout ça, mais ce n'est pas très passionnant… Et pourtant, ce serait une erreur de ne jeter qu'un œil morne et non éveillé à un produit tel que Sin. Déjà, pour les anglophobes patentés, les haineux de la langue de Shakespeare, Sin signifie « péché ». Non pas le fruit de l'arbre, doux et sucré, mais le machin dont on qualifie une action qui ne plaît pas à notre Sainte-Mère l'Église. Le ton est donné. Croyez-moi, c'est un haut ton. Et le haut ton, c'est bon. Dans un futur plus ou moins proche, une scientifique légèrement abîmée des neurones veut créer une nouvelle race de mutants surpuissants afin de régner sur le monde. Elixis Sinclaire (que l'on pourrait prendre pour la sœur de Laure, actrice renommée des films pour adultes, tant sa silhouette est affolante), est une virtuose de la reconstitution humaine, une sorte de Docteur Frankenstein surdoué. Donnez des morceaux de bidoche à cette femelle et elle vous en fera un zigue *boosté* aux hormones, un peu comme nos coureurs cyclistes. Voilà ce qui arrive quand on permet aux femmes de faire des études. Elles foutent la société en l'air.

Le sauveur

Vous êtes le colonel John R. Blade. Et heureusement, vous n'êtes pas du genre à laisser des créatures errer dans les rues. Elixis Sainclaire va payer pour ses crimes. Du haut de votre mètre quatre-vingt dix, une musculature aussi impressionnante que celle de Arnold-Conan Schwarzenegger et des lunettes de soleil qui ne vous quittent jamais, vous allez









vous lancer à l'assaut de cette pimbêche. Tout débute par une attaque de banque. Faut dire que créer du zombie coûte cher et que la donzelle a besoin de *cash*. Aux commandes d'une mitrailleuse armée sur un hélicoptère, vous alignez un à un les terroristes venus rafler le grisbi. Une fois les tireurs embusqués réduits en miettes, vous voilà dans les locaux, arpentant chaque pièce afin de faire le ménage. La suite vous mènera dans des égouts, et tout un tas d'autres lieux, sur environ 40 missions. Pour une fois, vous ne rencontrerez pas de monstres venus de l'espace que vous dégagerez à grands coups d'armes surnaturelles. Chacune de ces armes est le plus proche possible de la réalité, même si l'idée que l'action se déroule dans le futur autorise quelques améliorations. Mais la grande nouveauté de Sin est son scénario malléable à souhait.

Attention au niveau des eaux

Par exemple, si dans l'hélico, vous *shootez* une pancarte fixée sur le toit de la banque, elle peut très bien atterrir sur une fontaine et ainsi inonder les lieux. Le niveau suivant sera donc parcouru avec dix bons centimètres d'eau dans les pattes. Autre joyeuseté, un niveau sera dédié à l'entraînement du colonel Blade. Mais pour cela, il faut que votre firme ait l'argent nécessaire à sa construction. Alors, même si l'interactivité avec les décors est totale, évitez de tout détruire sur votre passage, cela coûterait de l'argent à vos employeurs et ils ne pourraient donc pas finir ce camp d'entraînement à temps. Vous en voulez encore ? Bien ! Si vous décidez de buter ces embarrassants otages qui peuplent la banque ou qui se mettent en travers de votre chemin, Elixis Sinclaire se retrouvera avec plus de matière que prévu pour bricoler ses bestioles et les derniers niveaux se verront donc ▶





bien plus peuplés de créatures que si vous aviez épargné ces malheureux citoyens. Un vrai scénario, donc, qui évolue enfin avec vos gestes et mouvements.
Et ne parlons pas de l'intelligence artificielle. Les ennemis ont enfin arrêté d'être niais. Ils ont dû prendre des cours. Alors que vous les alignez un à un, ils se cachent derrière des objets ou derrière des décors pour mieux vous buter. Dans la démo, vous verrez même un de ces terroristes ouvrir et fermer les portes pour ne pas trop se faire tirer dessus. Évidemment, ils vous suivront partout où vous irez, excepté dans la banque où ils vous laisseront un peu plus tranquille : après tout, vous n'êtes qu'un léger obstacle dans leur tentative de vol.
Vous trouverez aussi tout un tas de petits bonus, comme ces ordinateurs qui vous donnent accès à un réseau. D'après





Richard Gray, l'un des concepteurs du jeu, ce réseau pourrait bien comporter quelques jolies surprises.
Les plaisirs de Sin ne s'arrêtent pourtant pas là. En effet, différents points d'impact ont été créés sur vos cibles. *Shootez* un ennemi en pleine tête lui occasionnera plus de dommages que si vous lui ruinez les guiboles. À l'écran, vous verrez ses bras partir en morceaux ou son torse se tacheter de sang, selon l'endroit où votre tir atterrira. Le résultat est le même lors des parties Multijoueur, c'est-à-dire que si vous allumez la main de votre adversaire, il se pourrait bien qu'il lâche son arme et doive continuer à se battre à mains nues. Vous vous en rendrez compte par vous-même grâce à la démo, Sin est un *quake-like* novateur. Non content d'enfoncer ses prédécesseurs d'un point de vue graphisme, il est sans aucun doute le jeu le plus réaliste dans son genre, et sera le plus intéressant si les promesses faites à propos du scénario évolutif sont tenues. Et si un Pentium 166 est fortement recommandé pour jouir pleinement de la beauté des décors, une carte 3D conseillée, et que vous ne possédez pas tout ça, Sin vaut le coup de se lancer dans de folles dépenses. ■



Interstate'82

Activision ne s'attendait pas vraiment à ce que Interstate'76 remporte un tel succès. Encore maintenant, on ne compte plus les carcasses calcinées qui encombrent nos autoroutes sur le Net. Relâchez la pression sur le champignon, le second *opus* arrive !

Date de sortie : début 99
Genre : action/aventure

Vous vous êtes éclaté à dévaster les déserts, la radio meuglant des chansons dignes de Abba ou des Village People ? C'est fini. La Disco est morte. Vous, Taurus, n'êtes pas à proprement dit un nostalgique. L'année 76 fut mouvementée, mais elle est oubliée. Place aux années 80 ! Zach Norman, qui compte au nombre de ses méfaits des titres aussi prestigieux que Interstate'76, certes, mais aussi Battlezone, était fier de nous présenter son nouveau bébé, Interstate'82.

Taurus a survécu. Mais il y a des blessures qui jamais ne se referment. Ainsi, tel un vétéran paumé du Vietnam, un Rambo du bitume, il arpente les routes sans trop savoir pourquoi. Quand son pote Groove disparaît, enlevé par une mégacorporation, Taurus revient à ses premières amours : sillonner les routes et faire payer à tous ces salopards. Avec 40 véhicules différents, 25 armes et durant 25 missions, vous allez marquer l'année 82. Si Interstate'82 est loin d'être terminé, les premières impressions sont bonnes. Le graphisme est sublime, les explosions, poussées au maximum de réalisme, vous soufflent littéralement et la fluidité risque d'être enfin au rendez-vous.

Côté nouveauté, on rencontrera de nombreux personnages, tous issus des années 80, et l'accent sera surtout mis sur les scènes cinématiques. Cette fois, il vous sera possible de sortir de la voiture, d'arpenter les rues, et de *shooter* les conducteurs ennemis pour leur piquer leur véhicule. En plus, une grande partie de Las Vegas a été reconstituée, et le *soft* devrait être jouable à 12 joueurs au minimum en réseau.Quelquepart, attendre jusqu'au début de l'année prochaine va être dur. Pour ce qui est de la musique ? Que diriez-vous de chansons comme Frankie Goes to Hollywood, Duran Duran, Depeche Mode ou encore Police ? Hmm ? Mais chut, c'est encore un secret. ■



Heretic 2

Heretic fut longtemps dans le trio de tête des *doom-like*, en compagnie de son frère Hexen et de son mentor, Doom. Récemment, Hexen est revenu à la charge avec un numéro deux de toute beauté. Forcément, Heretic ne pouvait faire autrement que riposter !

Date de sortie : novembre
Genre : *tomb raider-like*





Les vieux de la vieille se souviendront de Heretic, *doom-like* fort sympathique aux nombreuses innovations. Et bien oubliez tout cela. Dans Heretic 2, vous jouez un rescapé du premier volume, à savoir Corvus, l'elfe (vous savez, le machin avec des grandes oreilles… non, pas un lapin), qui après des années d'errance, trouve un moyen de rentrer chez lui. Mais bon, comme dans tout monde d'*heroic fantasy*, cela ne va pas sans quelques ennuis… Une peste d'origine surnaturelle ravage le pays. Y'a pas à dire, va falloir nettoyer tout ce bordel.

Ils ont tout changé ! Adieu la vue subjective à la première personne, ce qui aurait donné un énième *quake-like*, et bonjour la vue façon Tomb Raider, c'est-à-dire de dos. En reprenant le moteur de Quake 2, en améliorant sa qualité graphique afin de rendre les décors plus réalistes, en copiant honteusement la fluidité des mouvements de Lara Croft, notamment lorsqu'elle escalade un obstacle, mais en l'améliorant aussi, on se retrouve avec un jeu en couleurs 24 bits à l'animation et la fluidité exceptionnelles. Et comme c'est un elfe que vous jouez, il n'a ni votre embonpoint, ni votre flemme. Le monsieur joue à Tarzan s'il trouve une corde, fait des sauts périlleux avant et arrière, s'envoie en l'air de tout côté, s'amuse à faire des roulades…, à en faire pâlir les championnes olympiques de gymnastique. Il peut même se servir d'un bâton pour sauter, façon Sergeï Bubka ou même pour se casser la gueule, façon Galfionne. La classe !

Beau à mourir

Vous évoluez dans des décors somptueux, que ce soit une cité médiévale, un canyon ou une mine (les trois seuls niveaux qui nous ont été présentés), et lattez du monstre à tire-larigot. D'ailleurs, en parlant de bébêtes, il y a vingt







sortes de monstres : les rats, petites choses à éclater dans la joie, ptérodactyles, saletés volantes et difficiles à buter, raptors, les mêmes que dans *Jurassik Parc* et tout aussi dangereux. Mais aussi les piranhas, avides de votre tendre chair elvienne, les dragons, les vrais, pas les mythiques qui crachent du feu, et les éternels zombies, très joueurs quand il s'agit de se disputer les restes de votre cervelle… Tous ont bénéficié d'une Intelligence Artificielle de premier cru. Désormais, ils vous pistent, escaladent des objets, ouvrent des portes… Bref, il n'y a plus aucun salut dans la fuite ! Une solution, tout de même, si vous êtes submergé : chaque groupe de bestioles aura un *leader*, et si vous l'abattez, les autres risquent fort de se retourner les unes contre les autres. On continue les bonnes nouvelles ?

Pour venir à bout des 21 niveaux répartis dans les huit décors, vous pourrez utiliser un bâton de combat ou un arc, sans oublier le fameux « Tome of Power », source de magie, afin d'utiliser les sorts que vous apprendrez tout au long de l'aventure. Pour ne citer qu'eux, la boule de feu, le cercle de lumière (façon « Flash », le sort dans Diablo), les boules de feu téléguidées qui peuvent atteindre un ennemi même s'il fuit, la téléportation qui vous ramène au premier endroit où il n'y a pas d'ennemi, et autres… dont celui de changer un adversaire en poulet ! Les effets de lumière, notamment pour ces sorts, sont parmi les plus beaux jamais vus. Sachant que certains de ces sortilèges peuvent être combinés avec les armes classiques, juste histoire de balancer une bonne ch'tite flèche explosive dans les gencives du premier Raptor un peu dur à cuire…

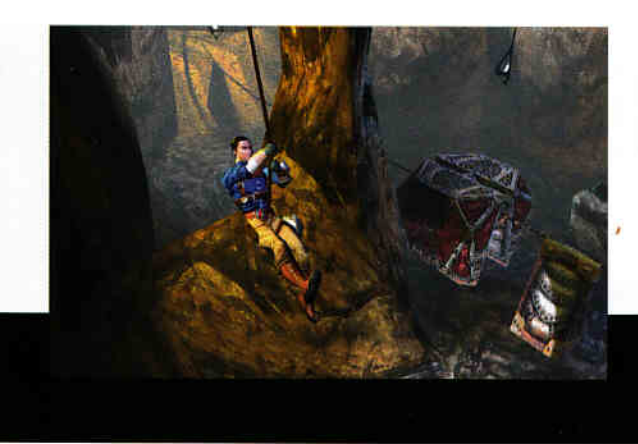
Heretic 2 risque d'être l'un des meilleurs jeux de cette fin d'année, surtout qu'il sera le premier *tomb raider-like* jouable en réseau, jusqu'à 16 joueurs en *deathmatch* et quatre joueurs en mode Coopératif (inutile de râler, Die by the Sword et Deathtrap Dungeon n'étaient pas de vrais *tomb raider-like*, tout juste des ersatz)… On attend donc avec impatience de pouvoir se transformer mutuellement en poulet afin de se voler dans les plumes. ■



Keskia d'autre ?

Il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts. Simulateur, *shoot* 3D, stratégie, jeu de rôle, jeu d'action, chacun trouvera son bonheur dans les prochaines sorties Activision. Pour ne citer qu'eux, Civilization, Heavy Gear 2 ou Dark Reign 2.

Commençons d'abord par le très attendu Civilization : Call to power. Tout le monde connaît Civilization. Vous commencez par créer vos villes alors que vos seules unités de combat sont des péquenots armés de lances et vous développez votre civilisation en trouvant de nouvelles technologies, comme la métallurgie, le moteur et j'en passe. Dans ce nouvel *opus*, le graphisme fait un bond en avant. De plus, chaque unité sera animée un peu dans le genre de Age of Empires, sans compter les nouvelles, tels le Clerc ou le Lépreux qui lance des épidémies. Beaucoup plus stratégique, ce Civilization offrira de nombreuses possibilités non seulement militaires mais aussi diplomatiques. Ainsi, vous pourrez, grâce à d'autres unités, bloquer la production de villes ennemies, récupérer leur or ou encore convertir leurs troupes. En réseau, différents modes seront possibles, à savoir des parties normales ou des affrontements plus courts qui ne devraient pas dépasser une demi-heure. À voir dès le début 99.



Autre fer de lance d'Activision, Heavy Gear 2. Le nouveau moteur graphique offre de somptueux décors pour ce *shoot* 3D dans lequel vous jouez un Mech surpuissant. Le réalisme est poussé à l'extrême, notamment dans la façon que votre machine a de réagir à l'environnement (collines, eau). Vous pourrez faire des bonds démesurés, vous accroupir ou mieux, vous allonger pour *sniper* un ennemi. Les effets de lumière sont superbes, l'interaction avec le décor promet d'être totale, le tout pour un jeu qui sortira probablement pour Noël.

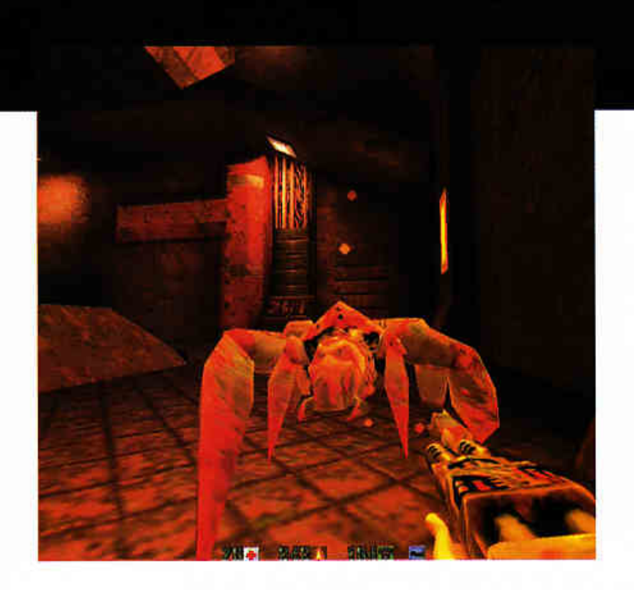
Côté simulation, vous risquez d'être surpris par Fighter Squadron. Aux commandes de vieux appareils allemands, anglais et américains (10 au total) de la guerre de 39-45, vous tentez de changer l'histoire des batailles de la Manche. Un souci du détail extrême a poussé les développeurs à créer de nombreux points d'impact sur les avions, soit mille et une façons (enfin presque) de mourir. Une trentaine de missions, un éditeur simple et efficace, de nombreux ennemis, et une I.A. à la hauteur en font un sacré *outsider*. Résultat dès novembre.

Les fans de Quake 2 pourront s'éclater encore un peu avec le Mission Pack 2 : Ground Zero, un *add-on* enfin innovant, qui vous proposera 18 nouveaux niveaux Solo et 10 Multijoueur. L'I.A. des monstres a été complètement revue et largement améliorée (ils vous pistent, ouvrent des portes, se cachent…) et les nouvelles armes (tronçonneuse, fléchettes explosives, tesla façon Alerte Rouge, canon à plasma,









nucléaire...) sont du meilleur effet. Idem pour les nouveaux objets (sphère défensive qui réduit vos dommages de 50%, offensive qui va infliger de sérieux dégâts à la personne qui vous a tué…). *L'add-on* qu'il vous faut sera disponible dès septembre.
Beneath est une sorte de Tomb Raider masculin qui met en scène un archéologue à la recherche de son père. Le jeu présenté sans 3Dfx était superbe, alors avec une carte 3D, je vous laisse imaginer… Des niveaux originaux, un scénario bien plus touffu que ceux mettant en scène la belle Lara Croft, des mouvements plus variés, on se demande tout de même si l'absence de Bikini et de poitrine généreuse ne nuiront pas à ce jeu… Vous ne le verrez pas avant l'automne 99.
Assez proche de Hexplore de Infogrames dans sa gestion des personnage, Third World est un jeu de rôle futuriste, haut en couleur et à l'aspect stratégique très développé. 20 missions, 5 races de personnages, différentes caractéristiques et compétences, et de nombreuses armes. Ce sera peut-être la bonne surprise de l'été 99, surtout que tout l'environnement sera destructible.
Vient ensuite Astéroïds, *remake* du vieux jeu dans lequel vous deviez détruire tout un tas d'objets spatiaux traversant l'écran. les innovations sont pauvres, le graphisme reste bien peu convaincant, bref, c'est le genre de jeu qui devrait surtout se destiner aux nostalgiques.
Pour finir, Dark Reign 2 promet d'être une révolution des jeux de stratégie. Entièrement en 3D, vous pourrez jouer soit de façon classique (vue de dessus), soit de façon originale en vous approchant complètement de vos unités (vue à la Tomb Raider). Pour savoir si la jouabilité sera au rendez-vous, il faudra attendre l'automne prochain ■





Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

"Un sympathique jeu de rôle" - PC JEUX

Une haute résolution graphique (640x480)

Environnement totalement 3D

Système d'évolution des compétences pour chaque personnage.

+ de 30 niveaux différents !

Système " automousse" : confort de jeu !

Jeu facile d'accès !

Dreus et Helena, lui mercenaire, elle magicienne.
Guile l'ami de Dreus meurt au cours d'une confrontation avec Ercanet le maître des ténèbres.
Dreus et helena partent en croisade afin de se venger.
Rencontrez au cours de l'aventure d'autres personnages (textes en RPG) qui vous aideront avec leurs différentes techniques de combats (coups par coups, déplacements sur damier, sorts multiples) Trouvez tous ensemble la solution de l'énigme afin d'accéder au royaume des dieux et connaître l'ultime vérité.







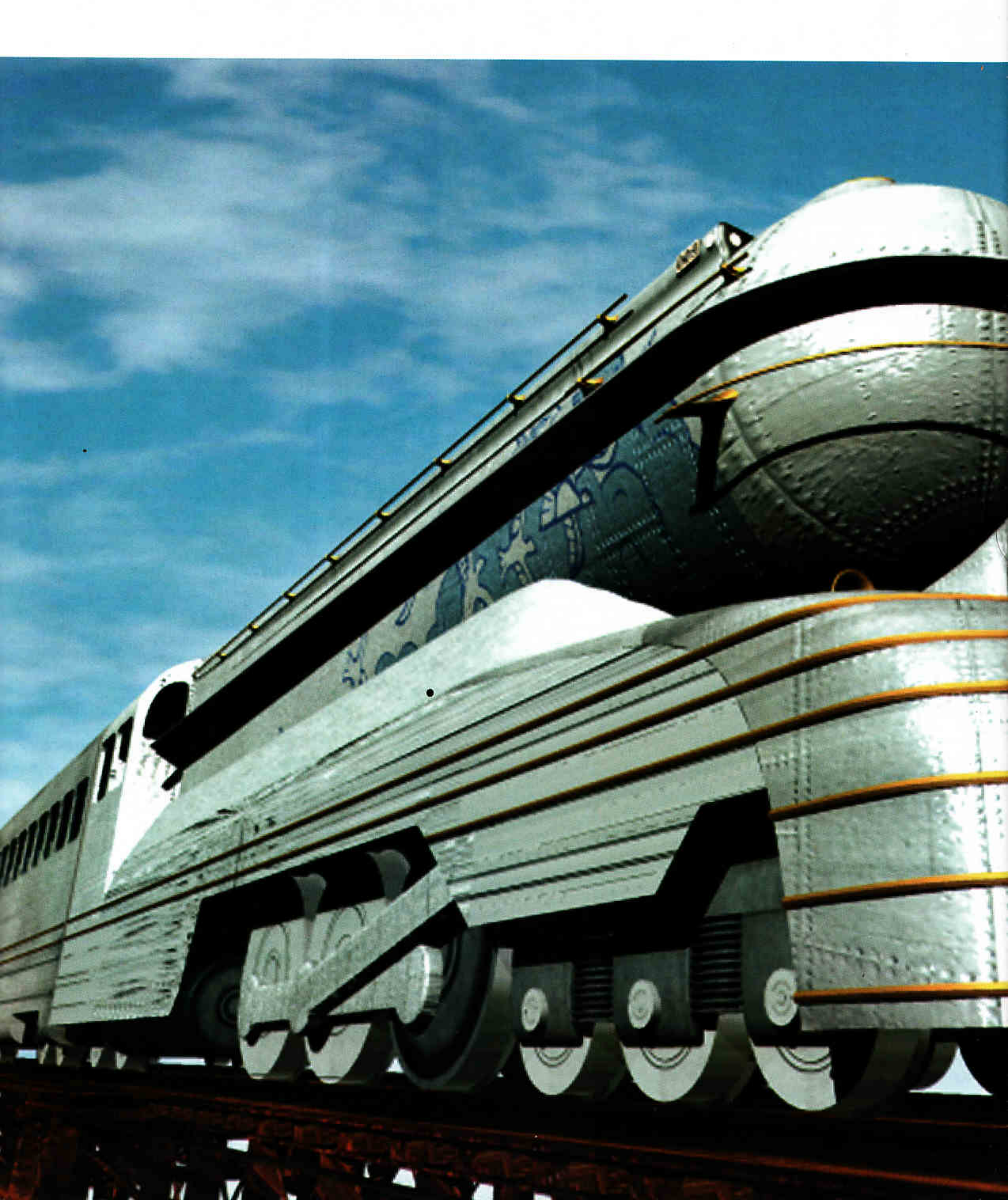




Recherchons Testers, contactez nous!

Tél: 0142155019 Fax: 0140507297
e-mail: crosscom@club-internet.fr





LucasArts

Voyage en 1re classe

LucasArts reste fidèle à ses premières amours : l'aventure et le space opera. En effet, Indiana Jones nous revient pour damer le pion à Lara Croft. Mais il n'est pas seul, puisque une étrange « calavera » l'accompagne et devrait reveiller le jeu d'aventure un peu délaissé ces derniers temps. Star Wars n'est pas pour autant oublié, et ce voit immortalisé à nouveau par un jeu de stratégie en temps réel et un jeu d'action trépidant !

Un reportage réalisé par Tommy François

Star Wars Force

LucasArts se lance dans le jeu de stratégie en temps réel. Inspirés par Dune 2, les concepteurs tentent de réaliser l'impossible : donner un souffle d'air frais à l'un des genres les plus congestionnés du moment.



Fini le temps où vous ne pilotiez qu'un TIE Fighter ou un X-Wing ! Grâce au tout nouveau produit Star Wars de LucasArts, vous avez enfin l'occasion de commander une flotte entière, sortie de *La Guerre des Étoiles*. Que ce soit pour l'Empire ou pour l'Alliance, Force Commander vous offre enfin ce dont vous avez toujours rêvé : vous éclater sur un jeu de stratégie en





temps réel, basé sur la trilogie de George Lucas. Plus d'une centaine d'unités différentes sont à votre disposition.
Je vous rassure de suite, même si les concepteurs de Force Commander ont créé une flopée de nouveaux engins, ils n'ont pas osé nous spolier des véhicules originaux. Toute la gamme est représentée : des AT-AT, AT-ST Walkers, des bombardiers TIE, Snow Speeders, Y-Wing Fighters et bien d'autres encore. Je félicite d'ailleurs les artistes de Force Commander car ils sont vraiment restés fidèles au style du film, surtout dans la création de nouveaux engins de guerre. Afin d'accomplir cette tâche délicate, Garry Garber et son équipe de fins limiers ont étudié tout ce qui leur est tombé sous la main comme des livres de croquis ou peintures. L'idée étant bien sûr de s'imprégner de l'esprit de la saga...
Par exemple, votre transport de troupes



ressemble à une araignée à six pattes qui se déplace en réalisant des bonds géants. Même si cela semble un peu bizarre, ce type d'unité colle tout à fait au style de *La Guerre des Étoiles* quand on la voit évoluer dans le décor. L'équipe de Force Commander vous réserve une autre petite surprise ! Même si la majorité des batailles se déroule sur les planètes que vous connaissez comme Hoth, Tatooine et Endor, vous aurez la chance de découvrir les vertes vallées de Alderaan ou encore le désert de Kessel. Je précise pour les néophytes (qui ne méritent d'ailleurs pas de vivre) que ces sites ont uniquement été mentionnés dans le film, mais jamais montrés. Alderaan est la planète native de la belle princesse Leia... Dans la même lignée, votre ressource principale évolue avec l'environnement dans lequel vous combattez. Côté scénario, Force Commander se déroule en parallèle avec les événements de la trilogie. Votre aventure commence un peu avant la destruction de Alderaan et prend fin après la bataille de Endor. Ainsi, pendant que Luke et Han sont occupés à sauver la princesse, vous devez dégager le terrain sur la planète Yavin pour permettre à l'Alliance de préparer son attaque de l'Étoile de la Mort. Cette approche permet de donner une tournure intéressante aux missions. Tout le monde sait que l'Alliance se fait détruire sur Hoth, la planète des glaces, et pourtant vous

Commander

pouvez tout de même gagner cette mission dans Force Commander. Tout dépend de la façon dont vous regardez les choses. Votre mission consiste donc à retenir les forces de l'Empire pour permettre à vos troupes de fuir. C'est une sorte de victoire... Ce n'est d'ailleurs pas le seul point où Force Commander diffère des précédents titres de la gamme Star Wars. Jeu de stratégie oblige, les batailles ne sont plus spatiales. Elles se déroulent au ras des pâquerettes.

À l'image de Shadows of the Empire, Force Commander nécessite une carte accélératrice. Et pour cause, c'est l'un des premiers jeux de stratégie en temps réel avec un véritable terrain en 3D. Le relief est donc un élément important dans votre façon de jouer. Pour commencer, le champ de vision de certaines unités est parfois limité par la topographie du niveau. Cette dernière influence aussi le déplacement de vos troupes. Il est plus facile de fuir en descendant une pente qu'en la montant. La gestion en 3D du terrain vous donne aussi la possibilité de jouer avec la caméra. Comme vous pouvez le voir, Force Commander a même pris le luxe d'innover dans un genre qui semble usé. Reste à savoir si ce titre sera du niveau de Starcraft ou de Tiberian Sun. En tout cas, c'est vraiment bien parti. Il faut dire que la Force est avec eux... ■



Indiana Jones
et la Machine Infernale

Inspirateur de toute une génération d'aventuriers microludiques, le docteur Jones revient pour s'imposer aux formes généreuses de Lara Croft. Le célèbre chapeau et le fouet cinglant vont cette fois s'opposer aux diables rouges !





Après avoir apprécié le succès de Tomb Raider, LucasArts se propose de substituer aux charmes arrondis de Lara Croft, le charisme de Indiana Jones. Ce personnage incarne le stéréotype parfait de l'aventurier et demeure la référence médiatique de l'homme d'action. Ce sont d'ailleurs ses aventures qui ont largement inspiré les concepteurs de Core Design. L'interface du jeu est relativement similaire à celle de Tomb Raider, étalant plusieurs couches de polygones pour fabriquer un environnement à la fois fantastique et inquiétant dans lequel le personnage principal doit se frayer un chemin… par tous les moyens ! Indiana Jones et la Machine Infernale se déroule en 1947. Le régime nazi est déchu mais la guerre Froide pointe déjà le bout de son nez. L'U.R.S.S. étant alors une des plus grandes puissances mondiales, elle lance des recherches concernant les arcanes oubliés de notre planète. Une des équipes d'agents russes semble avoir trouvé quelque chose sur l'ancien site de la mythique Tour de Babel... Intriguée et surtout inquiétée par la tournure que prennent les événements, la C.I.A. loue les services du Dr. Henry « Indiana » Jones pour mettre à jour le complot... Je m'arrête de suite, histoire de ne pas vous dévoiler l'intégralité du scénario. D'autant plus que c'est un des points forts du jeu par rapport à Tomb Raider. En effet, Indy explore une grande variété de sites exotiques des mystérieuses ruines de Babylone au labyrinthe des Olmèques. Ses périples s'étalent sur 16 niveaux différents bourrés d'énigmes et d'adversaires. De quoi vous occuper pendant quelques jours... Côté esthétique, les artistes de LucasArts ont mis un véritable point d'honneur à détailler les niveaux. Ils sont extrêmement bien réalisés et bénéficient d'une précision d'exécution quasi jouissive. En revanche, une carte accélératrice est obligatoire pour faire tourner le jeu sur votre PC. Reste à savoir si la jouabilité sera au rendez-vous! ■





La bataille sur la planète Hoth est loin d'être terminée. Si votre défaite dans Shadow of the Empire vous avait laissé un goût amer, reprenez du service dans Rogue Squadron !

Rogue Squadron

À l'image de Indy et la Machine Infernale et de Force Commander, Rogue Squadron est destiné à ceux d'entre nous qui ont déjà investi dans une carte 3D. En effet, ces titres qui sortiront à Noël, nécessitent l'achat pour beaucoup d'une carte 3D. Dans le cas présent, c'est une progression logique car Rogue Squadron est le successeur direct de Shadows of the Empire, le premier titre LucasArts qui tournait uniquement avec une accélération 3D. Je vous rassure de suite, le jeu a cependant énormément évolué... Je dirai même plus, les concepteurs de LucasArts ont gardé la crème et mis de côté tous les mauvais aspects de Shadows. Les développeurs ont donc « bâti » sur les premiers niveaux de Shadows of the Empire où vous aviez l'immense privilège de survoler les plaines glacées de la planète Hoth aux commandes d'un Snow Speeder. Dans ce nouveau volet, en plus du Snow Speeder, vous pouvez aussi piloter des X-Wings, Y-Wings, A-Wings et des V-Wings (N.d.l.r. : Ils finiront bien par utiliser toutes les lettres de l'alphabet…). Vous êtes un des douze meilleurs pilotes de la galaxie. Et pour cause, vous avez été entraîné par le beau Luke Skywalker pour combattre un Empire qui ne cesse jamais de grandir. Vos aventures se déroulent d'ailleurs entre le premier épisode de *La Guerre des Étoiles* et *L'Empire Contre-Attaque*. Mais vous n'êtes pas seul contre l'Empire. Vous volez en formation avec vos camarades pour venir à bout de missions pour le moins ardues. Ça va de la simple destruction d'un objectif militaire à des vols de reconnaissance en passant par des missions de sauvetage. Bref, la majorité des niveaux dans Rogue Squadron nécessite une entente parfaite avec vos camarades de vol. Sans eux, le côté obscur de la Force aura raison de votre courage. Côté jouabilité, Rogue diffère complètement de la série des X-Wings et TIE Fighter. Il ne s'agit pas du tout d'un simulateur de combats spatiaux mais plutôt d'un jeu d'action où vous n'avez pas une seconde de repos. Pour finir, Rogue Squadron vous réserve quelques surprises, comme l'occasion de visiter des lieux jamais vus dans la trilogie : la lune Calamari ou Kessel... De quoi faire rêver… ■





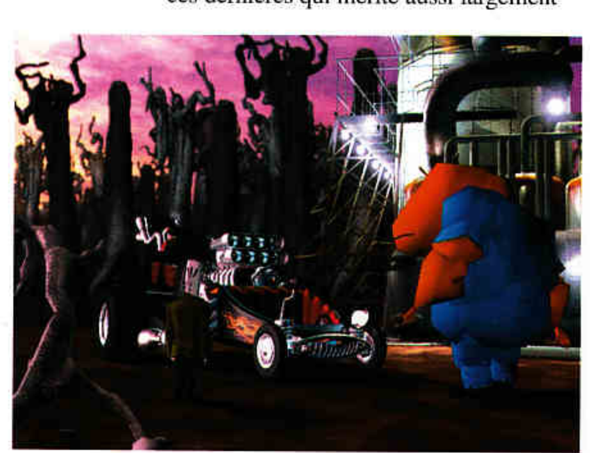


Grim Fandango



Et oui ! Il s'agit bien d'un titre LucasArts où vous n'évoluez pas dans l'univers de La Guerre des Étoiles. Grim Fandango est le tout dernier jeu d'aventure de la compagnie américaine. Faute de X-Wing, les concepteurs de Grim vous ont concocté un chef-d'œuvre d'originalité à tous les niveaux...

Grim Fandango est l'un des rares titres sur PC dont la qualité exceptionnelle élève le jeu vidéo au statut d'un « huitième » art. En effet, d'un point de vue artistique, Grim Fandango est une sorte d'hommage au folklore mexicain avec une touche de film noir sur des décors inspirés par la culture aztèque. Le tout est réalisé avec une précision si démoniaque qu'on a parfois l'impression de regarder une toile d'Art Déco. Chaque objet présent dans les différentes scènes du jeu (plus de 90) est travaillé au pixel près. Je ne vous parle même pas de l'utilisation des couleurs dans ces dernières qui mérite aussi largement vos applaudissements. Vous l'avez compris, Grim Fandango s'annonce d'ores et déjà comme le jeu de ces fêtes qui jouit d'une esthétique vraiment hors du commun. C'est à Tim Schafer, le créateur de Full Throttle et Day of the Tentacle, que l'on doit ce superbe canevas. Tim Schafer a travaillé des mois entiers sur la conception de l'univers de Grim Fandango durant lesquels il a fait énormément de recherches pour créer la patte Grim. Tim Schafer s'est d'ailleurs inspiré de *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, une production Disney signée Tim Burton. Souvenez-vous du héros, Jack, et sa tête squelettique ! Tout ça pour dire que la majorité des 55 personnages de Grim Fandango a cette même gueule. Ça donne une allure macabre mais humoristique au jeu. Encore un détail qui ne fait que



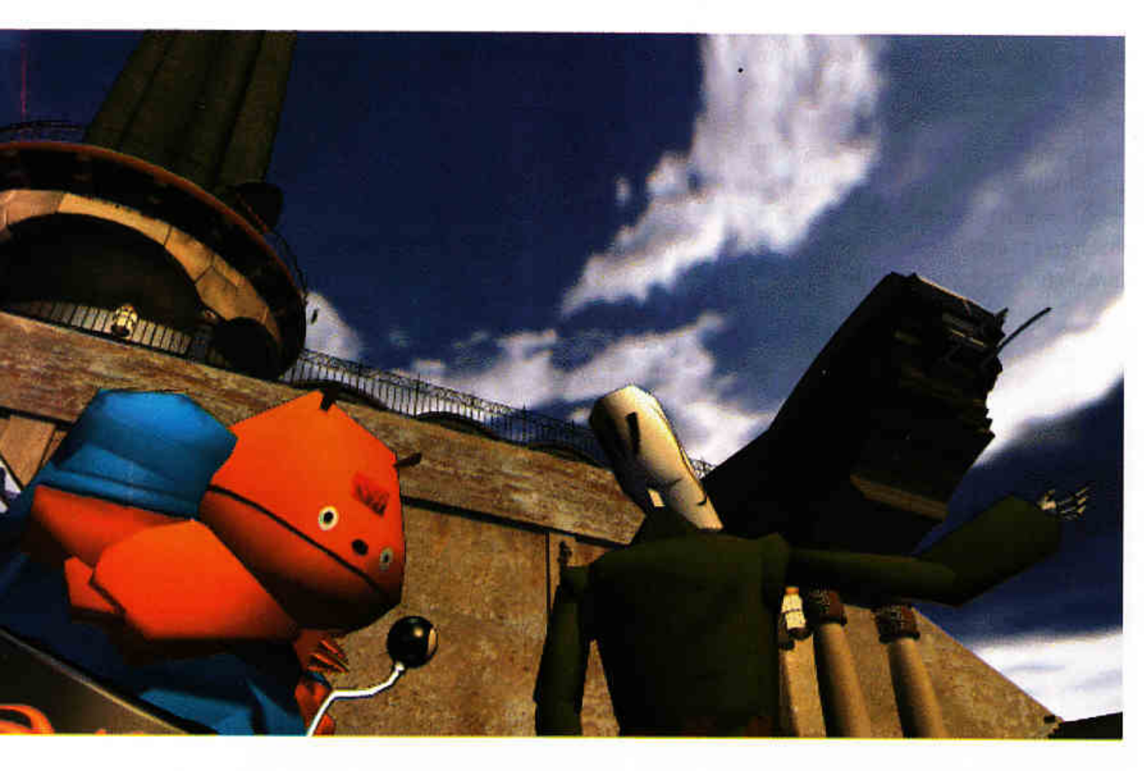


peaufiner la perfection du *look* de Grim Fandango. Si la patte artistique de Tim Schafer a donné un style unique aux graphismes de Grim Fandango, il ne faut pas pour autant négliger le scénario. J'en veux pour preuve le déroulement du jeu qui compte les mésaventures *post mortem* de Manny Calavera, un agent de voyage qui cherche la rédemption au pays des morts. Manny doit se racheter en accomplissant la plus inintéressante des tâches qui soit… Employé par le ministère des Morts, Manny doit aller chercher des individus au royaume des vivants pour les ramener au pays des morts. Il doit alors les envoyer pour un voyage de quatre ans dans les tréfonds de son univers. C'est une excursion que tous les morts doivent accomplir avant de rejoindre leur lieu de repos éternel. Le boulot de Manny consiste à essayer de leur vendre un voyage de luxe s'ils l'ont mérité. En tout cas, Manny est coincé dans ce poste, tant qu'il n'a pas réalisé son quota de ventes. Jusqu'ici, rien de trop grave mais malheureusement pour Manny, tous les atouts ne sont pas vraiment de son côté, bien au contraire. Il lui est impossible de trouver assez de bons clients. Et pour cause, Manny s'aperçoit très rapidement que ses patrons sont mouillés dans une histoire de détournement de fonds. Cela va même plus loin car cette « conspiration » semble faire de lui le pigeon de l'histoire.



Frustré, Manny décide à son tour de voler le ministère. Il était loin de se douter que cette petite vengeance déclencherait une réaction en chaîne qui pourrait non seulement lui coûter son poste mais aussi peut-être bien changer la destiné éternelle de son âme… Résultat des courses : Manny s'embarque dans une aventure de plus de quatre ans. Inutile de vous préciser que les rebondissements sont multiples. Pour ajouter quelques références cinématographiques inquiétantes à ce long scénario, Tim Schafer s'est inspiré de films noirs tels que *Chinatown*, *Casablanca* et ▶



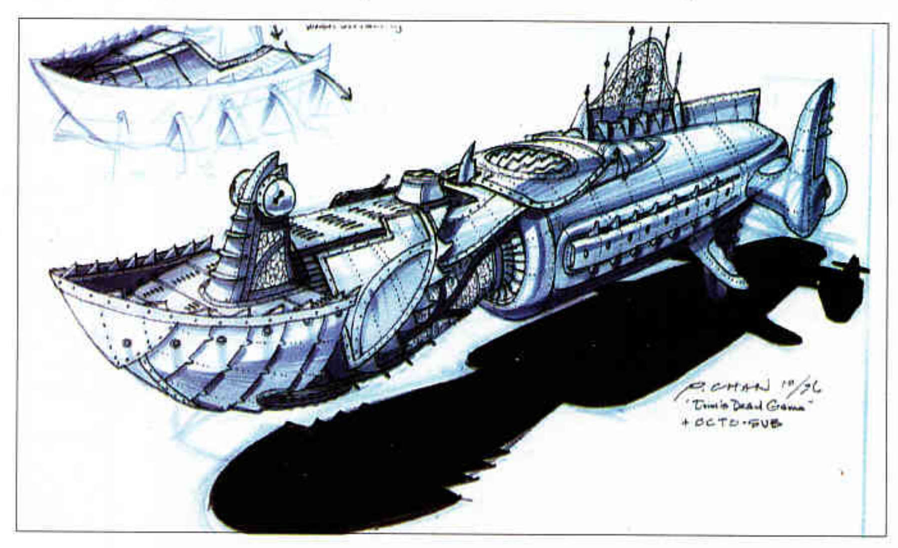


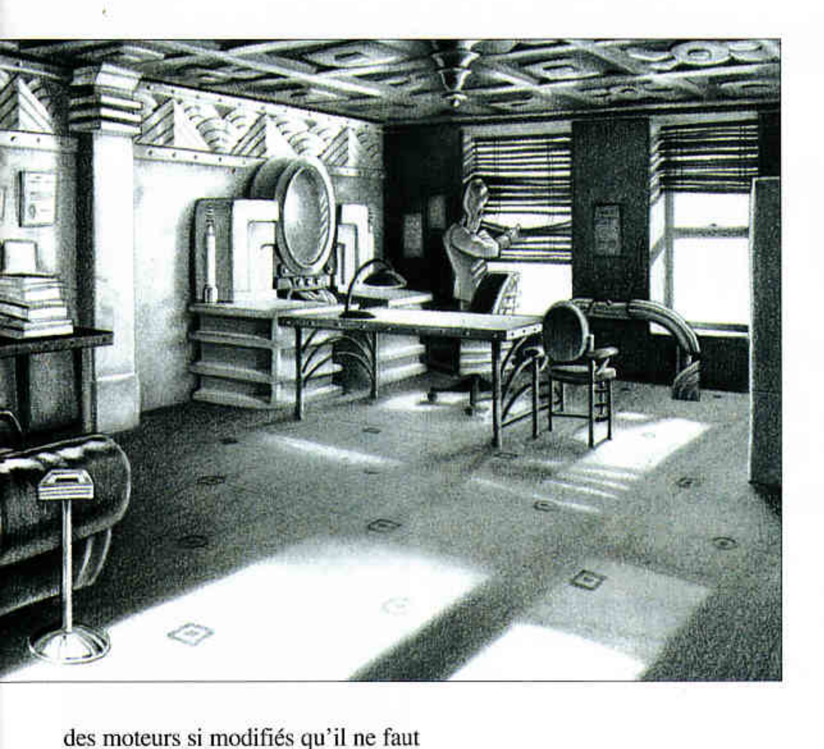






Le Grand Sommeil. Comme je vous le disais auparavant, cette toile est aussi tissée sur un fond de mythologie mexicaine. Le mélange des deux genres, le film noir et l'influence mexicaine, donne une ambiance très malsaine et inquiétante à Grim Fandango.
Dans tous les cas, plus de 7 000 lignes de dialogues ont été créées pour cette histoire. Quant aux énigmes, il en existe plusieurs centaines. On en trouve pour tous les goûts puisque les *designers* ont fait simple pour les novices et un peu plus difficile, voire ardu pour les spécialistes du jeu d'aventure. Je parle bien sûr des timbrés qui passent littéralement le curseur de la souris sur chaque pixel d'un jeu de ce type. Je suis d'ailleurs heureux de vous annoncer qu'il est impossible de faire la même chose avec Grim Fandango car la souris n'est pas utilisée. Inutile de perdre son temps de la sorte. En effet, les concepteurs de LucasArts ont créé une nouvelle sorte d'interface pour ce jeu d'aventure. Faute de souris, ils ont bien évidemment utilisé le clavier. Les touches directionnelles de ce dernier servent bien sûr à contrôler les mouvements de Manny. Lorsqu'un élément du décor a une certaine importance dans l'intrigue, Manny tourne son regard pour vous aider à le détecter. Vous pouvez ainsi être en train de défiler dans des bureaux et observer votre personnage, Manny, vous aidant à détecter certains indices. Inutile de vous dire que certains objets ne seront pas évidents à trouver. Il ne faut pas que vous puissiez terminer le jeu en quelques heures. Côté dialogues, les concepteurs de Grim Fandango ont aussi dû s'en tenir à une interface clavier. Manny parle à l'aide d'un menu à choix multiples.
À l'image du reste du produit, les répliques sont aussi colorées. Qui plus est, les 55 personnages du jeu parlent avec une myriade d'accents différents. Cela donne un charme fou au jeu et développe énormément l'aspect comique. Pour garder une interface plus transparente que d'habitude, les concepteurs de Grim Fandango ont aussi mis un point d'honneur à trouver un système d'inventaire pratique. Pour commencer, les tribulations de Manny sont telles que notre héros n'a jamais besoin d'un grand nombre d'objets pour accomplir sa quête. Pour la première fois dans un jeu d'aventure, Manny a aussi la possibilité de garder les objets qu'il trouve dans une de ses deux mains. Histoire de garder cette touche de réalisme pour l'inventaire, vous accédez à votre liste de trouvailles grâce à une touche du clavier. Cette dernière *zoome* sur la veste de Manny. Vous avez maintenant la possibilité de faire défiler vos possessions une par une grâce à Manny qui les retire rapidement de sa veste. Ce détail a peut-être l'air anodin mais il est important car il s'insère tout à fait dans la mentalité de Grim Fandango.
Le moindre détail est réalisé avec un souci d'originalité et de pratique. Même les véhicules dans lesquels vous vous déplacez sont hallucinantS. Tim Schafer s'est inspiré des voitures américaines des années 50 et 60. Il s'agit de bolides avec





des moteurs si modifiés qu'il ne faut jamais se fier aux apparences. En tout cas, ces véhicules vous permettront de visiter plus de 90 sites différents comme le neuvième enfer, la ville de El Marrow et une flopée de lieux encore plus exotiques. Comme vous pouvez le voir, Grim Fandango est un des plus gros produits du catalogue LucasArts. *Dixit* Tom Byron, le responsable *marketing* de Grim : « *Grim Fandango est l'aventure graphique la plus ambitieuse que LucasArts ait jamais développée. Tim Schafer, le créateur de Full Throttle et Day of the Tentacle, a réussi l'exploit de prendre une nouvelle approche au jeu d'aventure en transformant les limitations 3D d'un PC en un style artistique.* » Pour une fois, on ne peut pas dire qu'un commercial vende sa soupe, car Tim a véritablement réalisé un chef-d'œuvre dans le genre. Il ne vous reste plus qu'à prendre votre mal en patience car il faudra attendre encore quelques mois pour avoir le plaisir de jouer avec Manny. En attendant, regardez longuement les photos du jeu qui, j'en suis certain, vous laisseront rêveur. ■







La rédac' en promo !

En septembre, impossible de passer au travers du phénomène « Rentrée des Classes ». Grandes surfaces, librairies, tout le monde y va de ses incroyables promotions. Résultat, même si pour nous, l'âge n'est plus aux études, nous nous laissons amadouer par ces fabuleuses affaires...

OLIVIER

Top pratique !

Top *cool* ! Pour toi, Olivier a sélectionné ce mois-ci la calculatrice de la drague ! Si tu veux épater tes copines, écris-leur des messages carrément doux sur ta mégagigasuper calculatrice de la mort-qui-tue ! Il suffit pour cela de la retourner et le message apparaît ! C'est trop magique comme truc ! Grâce à sa batterie hyper longue durée, elle peut aussi additionner de vrais chiffres (la soustraction, la division et la multiplication sont en option !). Vendue avec le modem 350SEX-DB et la carte à technologie 3Dfx-7 à 72 Mo de RAM, tu pourras aussi jouer à Motocross Madness sur son écran 2 pouces top beau !



FRED

Top cachette !

Toi non plus, tu n'as pas fait tes devoirs ? Toi aussi tu as préféré regarder « Nos amis les bêtes », le supertop reportage du premier samedi du mois sur la chienne cryptée ? C'est la maîtresse qui ne va pas être contente... Rassure-toi ! Notre Fred t'a ramené le gigacartable pour les nains ! Vachement pratique pour te planquer dedans quand tu es tout petit, tu passeras complètement inaperçu durant les interros-surprise de maths ! Avec sa doublure super isolante de tous les bruits du monde entier et plus encore, tu pourras même te taper de belles parties de Mechcommander sans que personne ne t'entende hurler de joie !

LUC

Top perfection !

Tu es super cultivé ? Tu as des méga-notes en histoire-géo et en français ? Tu as déjà tout lu la collec' du Club des 5 et tu t'éclates dans un club de philo ? Alors tu es comme Luc, tu es un artiste ! Le problème, quand on est top intelligent, c'est qu'on supporte pas les erreurs des autres et les phrases mal construites et *gerbos*. Fais comme Luc, achète le Hypra-Correcteur vachement pratique et giga-utile pour effacer tous les ratés ! Fais quand même gaffe de ne pas refermer les bouquins trop vite après, ça colle les pages. Luc a même essayé de l'utiliser sur son écran pour virer les boulettes de The X-Files, et ça marche top bien !



TOP JEUX DE RÔLE			
N° 108	Fallout	Interplay	★★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★★
N° 92	Meridian 59	Studio 3DO	★★★★★
N° 112	Final Fantasy VII	Eidos	★★★★

TOP SIMULATION			
N°106	Longbow 2	E.A./Jane's	★★★★★
N°105	F-22 ADF	DID	★★★★★
N°105	I-War	Ocean	★★★★★
N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★

TOP ACTION			
N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 114	Urban Assault	Microsoft	★★★★★
N° 112	Heart of Darkness	Infogrames	★★★★★
N° 111	Unreal	GT Interactive-	★★★★★
N° 103	Fun Tracks	Virgin	★★★★★

TOP SPORT			
N° 112	Football Manager 98	Sierra	★★★★★
N° 111	Coupe du Monde 98	E.A. Sports	★★★★★
N°105	F1 Racing	Ubi Soft	★★★★★
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	★★★★★
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	★★★★★

TOP STRATÉGIE			
N° 103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N° 112	Commandos	Eidos	★★★★★
N° 110	Starcraft	Blizzard	★★★★★
N° 109	Battlezone	Activision	★★★★★

TOP AVENTURE			
N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N° 114	The X-Files	Fox Interactive	★★★★★
N° 105	Blade Runner	Westwood	★★★★★
N° 105	Tomb Raider 2	Eidos	★★★★★
N° 105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★★

TOP DU MOIS		FRED	CEDRIC	OLIVIER	LUC	SÉBASTIEN	STÉPHANE	RÉDAC GEN4	PAGE
THE X-FILES	HIT	-	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	P. 124
URBAN ASSAULT	HIT	★★★★★	-	-	-	★★★★★	-	★★★★★	P. 134
MOTOCROSS MADNESS	HIT	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	P. 144
MECHCOMMANDER	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	-	-	★★★★	★★★★	P. 148
CASTROL HONDA		★★★	★★★	-	★★★	★★★	★★	★★★	P. 156
DUNE 2000		★★	★★★	★★★	-	-	-	★★★	P. 152
STARCRAFT INSURECTION		-	-	-	-	-	-	★★★	P. 158
SCARS		-	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	P. 160
SKULLCAPS		★★	★★	★★★	-	★★	-	★★	P. 166
SIERRA PRO PILOT		★★	★	-	★★	-	-	★★	P. 162

Bombe : Beurk ★ : Pfff ★★ : Bof ★★★ : Mouais ★★★★ : Yeah ★★★★★ : Génial ★★★★★★ : Râh Lovely !!!



SÉBASTIEN

Top drague !

Attention les amis, cette super promotion est réservée aux plus jeunes ! Seb, notre ado pré-pubère vous a choisi un magnifique cartable pour ranger vos supers jeux vidéo ! Avec sa poignée extra-resistante, ses bretelles fabuleuses et son sublime dessin dalmatien, vous allez faire craquer les gamines ! Finies les récrés à jouer seul dans son coin, le cartable Mini-Playboy est pour tous les 7-12 ans ! Si en plus, vous êtes puni et que vous devez tester tous les jeux de la rubrique « Express », comme notre ami Seb, il vous procurera une sacrée consolation puisque vous pourrez planquer le jeu The X-Files dans une de ses nombreuses poches secrètes !

CEDRIC

Top lourd !

Avant la rentrée, n'oublie surtout pas d'acheter ces méga-top cartouches ! Toi qui, comme Cedric, adores humilier tes petits camarades dans ta super cour de récré, tu vas pouvoir devenir encore plus méchant et t'amuser comme un petit fou ! Oublie les jets d'eau, les coups de pieds et les crachats, c'est carrément dépassé ! Ces supra-méga-cool cartouches vont te permettre d'asperger tes camarades d'une encre indélébile qui ravira toutes les mamans ! Fais tout de même attention car si tu vises les yeux, tu risques comme Cedric d'empêcher tes super potes de jouer à X-Files, et ce serait vraiment dommage !



DIDIER

Top grand !

Vivre à la campagne, c'est trop *cool* ! T'es proche de la nature, t'as envie de jouer les Van Gogh et faire tout plein de super dessins ? Didier aussi est pareil. Il a sélectionné pour toi un hypra-beau étui de 24 top crayons de couleur ! Si tu veux colorier des supra-vaches, des giga-cochons et des top-poulets, fais-lui confiance, c'est un habitué du crayonnage ! En plus, pour pas polluer la planète, les crayons sont en bois naturel pour de vrai, et ça, c'est super important. Si en plus tu as aimé le jeu X-Files, tu pourras toi aussi dessiner plein de Mulder et de Scully partout sur les murs de ta chambre !



LE TOP SEP

Chaque mois le meilleur

THE X-FILES



L'AVIS DE GEN 4 : Attendu par tous les fans de la série télévisée, le jeu X-Files est un gros morceau. Avec un scénario signé Chris Carter, réalisé avec l'équipe du feuilleton et grâce à la participation de Gillian Anderson et David Duchovny, c'est toute l'ambiance angoissante de la série que l'on retrouve dans ce jeu d'aventure en vidéo, particulièrement bien ficelé.



Éditeur : FOX INTERACTIVE
Genre : AVENTURE

URBAN ASSAULT



L'AVIS DE GEN 4 : Mélange parfait de jeu d'action et de stratégie, Urban Assault est une totale réussite. Graphisme, ambiance sonore, interface, tout a vraiment été travaillé pour atteindre un degré de perfection presque inégalé. Et comme les données scénaristiques sont tout aussi travaillées, il se pourrait fort que nous tenions là une des plus grandes réussites de l'année.



Éditeur : MICROSOFT
Genre : STRATÉGIE TEMPS RÉEL

MOTOCROSS MADNESS



L'AVIS DE GEN 4 : Microsoft lâche enfin les trucks pour nous offrir un jeu de course à sensation, grâce à cette simulation de course de cross. Et les sensations fortes sont au rendez-vous, grâce à une réalisation impeccable, mais aussi à une jouabilité très fun qui permet de s'éclater vite et bien. Bref, une des très bonnes surprises de la rentrée !



Éditeur : MICROSOFT
Genre : JEU DE COURSE

DUNE 2000



L'AVIS DE GEN 4 : Westwood propose son propre " remake " de Dune 2, en appliquant à ce jeu mythique qui fût à l'origine du genre " stratégie temps-réel " tout son savoir acquis sur Alerte Rouge. Pour ceux qui n'ont pas connu ce précurseur, il est donc temps de le découvrir, avec cette fois-ci des graphismes somptueux, des scènes cinématiques en vidéo et la possibilité de jouer en multijoueur.



Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
Genre : STRATÉGIE TEMPS RÉEL

AGE OF EMPIRE



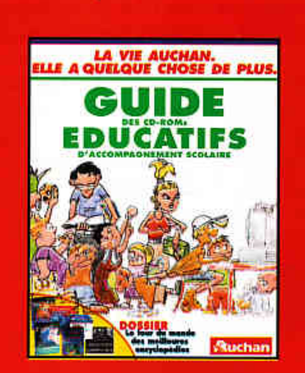
L'AVIS DE GEN 4 : A Noël dernier, Microsoft a surpris tout le monde avec son premier jeu de stratégie temps réel, Age Of Empires, qui fût un des plus grands succès de la fin 97. Ce jeu qui permet de jouer seul ou à plusieurs, diverses peuplades aux caractéristiques spécifiques, possède une réalisation magnifique, tout particulièrement au niveau des graphismes et des animations. Un grand classique !

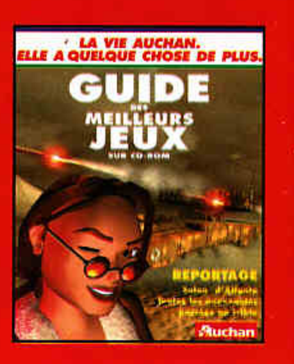
L'AFFAIRE 249 F

Éditeur : MICROSOFT
Genre : STRATÉGIE TEMPS RÉEL

 À VOIR  PAS MAL  BON  TRÈS

VENEZ RETIRER GRATUITEMENT NOTRE GUIDE CD-ROM DE LA RENTRÉE DANS VOTRE MAGASIN AUCHAN LE PLUS PROCHE





TEMBRE 98



des jeux disponibles sur PC CD-Rom

JEDI KNIGHT

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : LUCASARTS
Genre : QUAKE-LIKE

6



L'AVIS DE GEN 4 : La suite de Dark Forces, le Quake-like façon Guerre des Etoiles de LucasArts, vous propose de vivre une aventure aussi haletante que celle de la Trilogie de George Lucas. Une réalisation exceptionnelle, qui tire partie des cartes 3D, et parmi les nouveautés marquantes, la possibilité de jouer du sabre-laser ou encore d'utiliser la Force.

TITANIC

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : AVENTURE

7



L'AVIS DE GEN 4 : Sorti près d'un an avec le film de James Cameron, Titanic : le jeu, n'en est bien sûr pas une adaptation. Mais le sujet reste le même, à savoir la tragédie du voyage inaugural de ce colosse des mers. Il s'agit donc d'un jeu d'aventure qui vous permet d'explorer le paquebot, reconstitué en images de synthèse tel qu'il était à l'époque.

CROISADES

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : AVENTURE

8



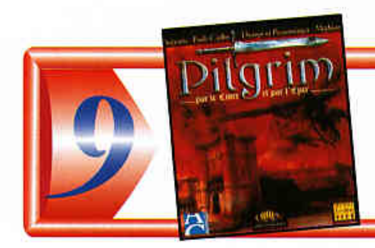
L'AVIS DE GEN 4 : Replongez dans l'ambiance des Croisades dans ce jeu culturel où vous devrez comprendre la vie d'un chevalier de l'époque afin de progresser. Entre le jeu et le culturel, Croisades propose un nouveau style d'exploration multimédia et s'avère passionnant et intéressant. Bref, un nouveau genre de logiciel, qui séduira toute la famille.

PILGRIM

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : AVENTURE

9



L'AVIS DE GEN 4 : Adapté du best-seller " le Pèlerin de Compostelle ", ce jeu d'aventure pour tous est une véritable œuvre d'art. Il faut dire qu'avec des graphismes signés Moebius et un scénario vraiment étonnant, Pilgrim est un jeu à part, qui ravira tous les fans d'Histoire. A la portée de tous car assez simple, Pilgrim vous occupera pendant de longues heures...

F 22 AIR DOMINANCE FIGHTER

L'AFFAIRE 249 F

Éditeur : INFOGRAMES
Genre : SIMULATION DE VOL

10



L'AVIS DE GEN 4 : Digital Image Design domine le marché de la simulation de vol depuis plusieurs années, et cette simulation de F22, sortie fin 97, en est la preuve. Très réaliste au niveau des modèles de vol, le jeu propose en plus des graphismes 3D superbes, un effet de vitesse rarement atteint à ce jour. Des options innombrables viennent encore rallonger sa durée de vie !

BON  EXCELLENT  MYTHIQUE

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.



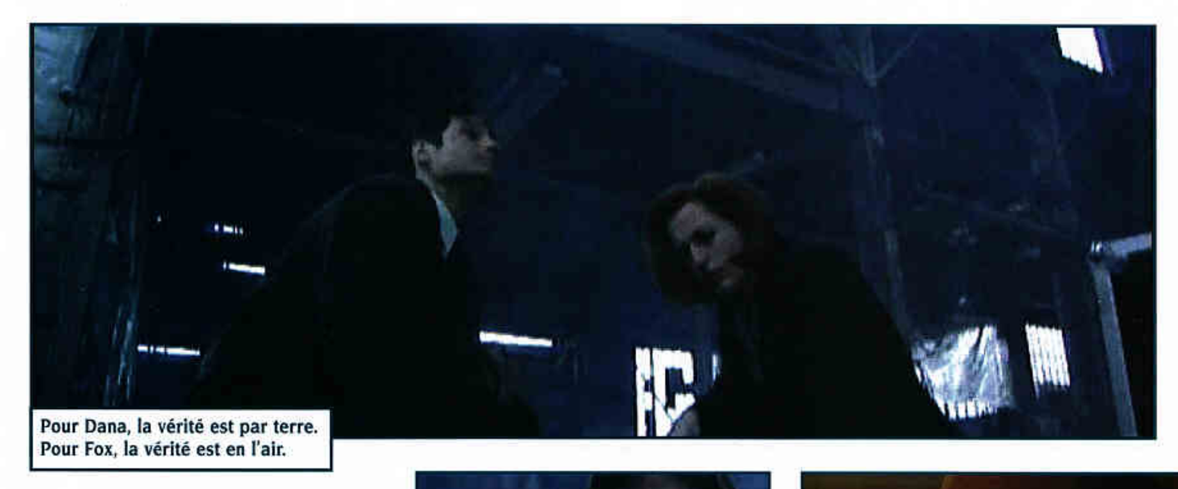
Éditeur Electronic Arts/Fox Interactive. **Format** CD-ROM PC. **Genre** aventure. **Prix** env. 370 F. **Sortie** disponible. **Config. mini.** P120, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, DirectX, Win95. **Config. recom.** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, DirectX, Win95.

The X-Files

Classé X

Vous l'attendiez tous, il est arrivé ! Le jeu qui* n'a-tout-plein *de vérité dedans est passé entre les mains expertes de nos meilleurs agents du F.B.I. (« Foolish Bural of Informatik »). Le résultat de l'autopsie pratiquée sur sept CD-ROM est dans ces pages.

Ce fut par une chaude nuit d'été. Au volant de ma Super 5 rouge, je rentrai d'une soirée entre amis, soirée plutôt arrosée à tel point que mon alcotest personnel afficha des couleurs jusqu'alors inconnues du spectre lumineux scientifique. Parcourant une N118 complètement bouchée par de nombreux camions, dont les conducteurs semblaient tester une nouvelle forme de conduite (ils étaient tous en sens inverse), je tentai de rejoindre mon fief parisien. L'idée me prit alors de chercher un raccourci sur diverses routes départementales, raccourci que jamais je ne devais trouver. Tout à coup, mon moteur s'arrêta net sans avoir auparavant donné des signes de fatigue. Je sortis de la voiture et regardai le paysage tanguer sous mes yeux rendus vitreux par l'abus d'alcool. Rien. Côté droit, un champ de colza aux odeurs nauséabondes portées par un vent frais. Côté gauche, un pré où quelques poneys sauvages s'ébrouaient nerveusement, sans doute sous l'influence de phénomènes paranormaux inconnus de mon brillant cerveau. Dans le ciel étoilé, la ▶



Pour Dana, la vérité est par terre.
Pour Fox, la vérité est en l'air.

DOC. 41138531 1974-1012

Nom de famille: Scully
Prénoms: Dana Katherine
Date de naissance: 23 février 1964
Race: Caucasienne
Couleur des yeux: Bleu/vert
Couleur des cheveux: Roux
Taille: 1,52 m"
Poids: 45,3 kg
Sexe: Féminin
Diplômée de l'Université du Maryland
Matière principale: Physique ; Médecine, Diplômée de l'Académie du FBI, Quantico, Virginie.
Parents: Le père, William, est décédé. Mère, Margaret.
Frères et soeurs: Frères William Jr. et Charles ; sœur Melissa (décédée).
Téléphone Cellul[illegible]
CONFIDENTIAL

La fiche confidentielle de Dana Scully : soyez sympa, ne la divulguez à personne...

Mulder, arme au poing, près à aligner le premier Ziti qui passe.

Shanks, votre patron, n'est pas ce que l'on pourrait appeler un boute-en-train...

lune était pleine. Soudain, une vive lumière aveuglante illumina les cieux. Après avoir mis mes lunettes de soleil, je vis un objet parallélépipède rectangulaire triangle (N.d.l.c. : ou peut-être était-ce un triangle ovalipède carré ?) se déplacer à la vitesse de l'éclair et se poser dans le pré de gauche, réduisant au passage quelques poneys en morceaux sanguinolents. Puis, je les vis. Sortant un à un, ils étaient là. Des Zitis violets à tentacules vertes.

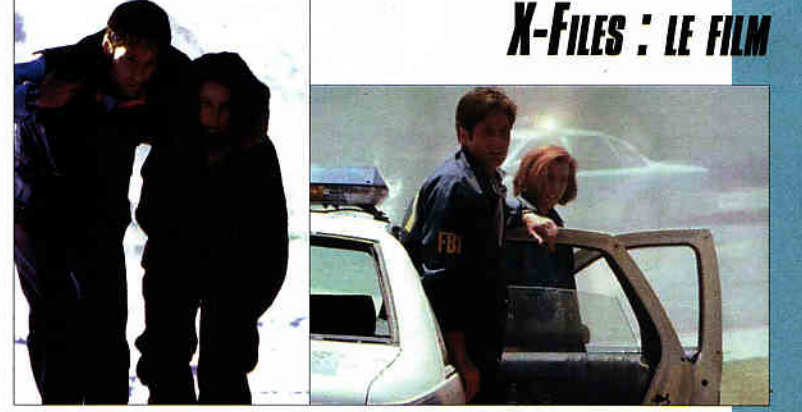
Je fus réveillé au petit matin par un fermier peu aimable, qui voulut me faire payer la mort de ses équines bestioles par quelques coups de fusil. Mais je sais que ce n'était pas un rêve. Depuis lors, je cherche à prouver l'existence d'*aliens* au sein de notre société.

Tatatatatata, tatatatatata, tatatatatata (chanter sur l'air de *X-Files*, *ad vitam æternam*).

Êtes-vous X-phile ?

Les fans de la série *X-Files* (et ils sont nombreux) sauront apprécier ce témoignage à sa juste valeur. Eux savent que je n'ai pas menti. Et s'ils doutent de l'existence de monstres venus de l'espace et qui font rien qu'à embêter les zumains, z'ont qu'à jeter un coup d'œil à *X-Files*. D'ailleurs qui ne connaît pas les ténébreuses aventures de Fox Mulder et Dana Scully ? Hein ? Qui ? Fox, agent du F.B.I., enquête sur les phénomènes paranormaux depuis que sa sœur a été enlevée par les Zitis (ils ne voudraient pas emmener la mienne aussi, par hasard ?). Dana, également du F.B.I., mais plus rationnelle, fut d'abord chargée d'enquêter sur les troubles agissements de Fox puis en vint peu à peu à l'aider dans ses enquêtes. D'un côté, un bonhomme qui croit dur comme fer que les Zitis sont parmi nous, de l'autre, une nana qui essaye de trouver des explications scientifiques à

X-Files : le film



Loin de faire des révélations fracassantes, mais dirigé d'une main de maître par Chris Carter, *X-Files* (le film) apparaît comme un épisode de liaison entre deux saisons. Perdus dans des plaines glacées, deux hommes de l'âge de pierre sont dévorés par une entité extraterrestre. Des milliers d'années plus tard dans le désert du Texas, des enfants ouvrent involontairement une porte qui aurait dû rester fermée. L'un des adolescents va être dévoré par une étrange substance noirâtre. Deux pompiers perdront la vie en essayant de le secourir. La même semaine, Mulder et Scully, qui n'appartiennent plus au bureau des affaires non classées, sont chargés de détecter, afin de la désamorcer, une bombe posée par un terroriste dans un immeuble de Dallas. La mission n'est qu'à moitié remplie et l'immeuble explose. Dans les décombres, on retrouve trois corps, en plus de celui du démineur : un enfant et deux pompiers. Le duo de choc du F.B.I. va se reformer pour élucider cette énigme. Une fois de plus, la vérité est quelque part, mais pas ici.



Carte, flingue, menottes, les Zitis n'ont qu'à bien se tenir !



La fiche confidentielle de Fox Mulder : agents non autorisés, prière de fermer les yeux.

Craig Willmore en personne, autrement dit, vous, devant un flacon suspect.

Voilà ce qui risque de vous arriver si vous n'êtes pas prudent.

toutes ces étrangetés. Voilà, voilà. Cinq saisons, une vingtaine d'épisodes par saison, soit un total de plus de cent épisodes pour une série culte comme on n'en a jamais connu. Et tandis qu'un film sortira sur nos écrans fin octobre, voilà que la Fox fait le *forcing* en nous balançant un jeu vidéo. Un jeu vidéo ? La question se pose… En effet, si celui-ci remporte un franc succès commercial, il pourrait être suivi par un autre…, voire un troisième…, voire… bon, la Fox a-t-elle décidée de nous sortir une série parallèle sur CD-ROM ? Cela reste bien entendu classé *top* secret (elle est bien bonne, celle-là). Toujours est-il que le jeu The X-Files est là et bien là, et que l'aventure se déroule sur le nombre impressionnant de sept CD-ROM.

A perdu Foxy et Danou

Avant de vous lancer dans l'aventure, vous avez droit à un petit film d'introduction dans lequel Fox et Dana pénètrent dans un entrepôt où ils trouvent une étrange poudre grise sur le sol, puis se font canarder gentiment par trois flingueurs avant d'être éblouis par une vive lumière blanche. Et puis zou, le générique… En fait, tout commence dans un petit bureau de Seattle, genre annexe un peu pourrie du F.B.I. Vous êtes l'agent Craig Willmore, fraîchement célibataire, genre plutôt beau gosse ▶



Le labo criminel vous sera utile pour progresser dans l'enquête. N'hésitez pas à filer un max. de boulot à cette faignasse.



C'est l'effet F.B.I. : quand on a sa carte, on ne peut plus s'empêcher de l'exhiber.

James Wong, anciennement scénariste et réalisateur de la série, prochainement cadavre.



X-FILES, LA SÉRIE : CINQUIÈME SAISON





En septembre, M6 va diffuser la cinquième saison de la série culte *X-Files*, stupidement baptisée *Aux frontières du réel* par quelques pseudo-intellectuels de mes deux *sboubs*. Mais... Mulder *l'a-mourut* à la fin de la quatrième saison et Scully *l'a-tout-plein-le-cancer*, me direz-vous. Oui, et bien en fait, c'était pour rire. Mulder s'est fait passer pour mort afin de dénicher une taupe au sein du F.B.I. et il réimplante la puce extraterrestre dans le cou de Scully afin de stopper son cancer (sympa, la puce). Côté innovations, elles sont nombreuses : histoire des Lone Gunmen, clin d'œil à *Frankenstein* (épisode en noir et blanc), au monde *cyberpunk* de William Gibson, *Brazil* de Terry Gilliam, *Blink* de Michæl Apted avec Madeleine Stowe. Au total, vingt épisodes plus osés que ceux des précédentes saisons, mais toujours avec la même question restée sans réponse : E.T. est-il *«rentré maison»* ou non ? À noter que six épisodes de cette saison sont déjà sortis en vidéo dans les dossiers 8, 9 et 10.



Skinner est inquiet : Dana et Fox sont partis en week-end amoureux et il n'a pas été invité.

Fox Interactive n'a pas lésiné sur les moyens. Et si vous étiez encore dedans, hein ?

Je voulais envoyer à tous nos lecteurs un jeu The X-Files gratos, mais la liste est restée à l'intérieur... dommage, hein ?



Les enfants, évitez de jouer avec les allumettes, sinon vous risquez de ressembler à ce... cette chose.

Dana, enfin ! Je t'ai retrouvée ! Alors, dis-moi, es-tu, oui ou non, amoureuse de Mulder ?

mais pas franchement éclairé. À vos côtés, Mark Cook, autre agent, plutôt casse-noix et tête à claques, genre mis au placard pour débilité chronique. Enfin, troisième et dernière personne du bureau, M. Shanks, que vous appelez Monsieur parce que, bon, c'est tout de même le patron. Autant dire que l'ambiance n'est pas à la grande déconnade et que vous ne collerez jamais de coussin péteur sur le siège du *boss*... Quant à votre boulot, il n'est que paperasses et babillages avec des grand-mères agressées par quelques jeunes malfrats en quête d'argent de poche supplémentaire. Bref, vous vous emmerdez grave. Jusqu'au jour où...

Tout juste arrivé au bureau, votre épatant collègue vous annonce que le *boss* désire vous voir. Alors que vous imaginez déjà faire vos cartons pour déménager dans un bureau de l'Antarctique afin d'enquêter sur un meurtre au sein d'une communauté d'otaries tachetées, il vous présente un certain Skinner. Là, les fans auront reconnu le patron de Fox Mulder et Dana Scully. Justement, ce patron s'inquiète de savoir ce que les deux agents (Fox et Dana) sont devenus. Disparus depuis deux jours alors qu'ils menaient une enquête, ils n'ont pas donné signe de vie.



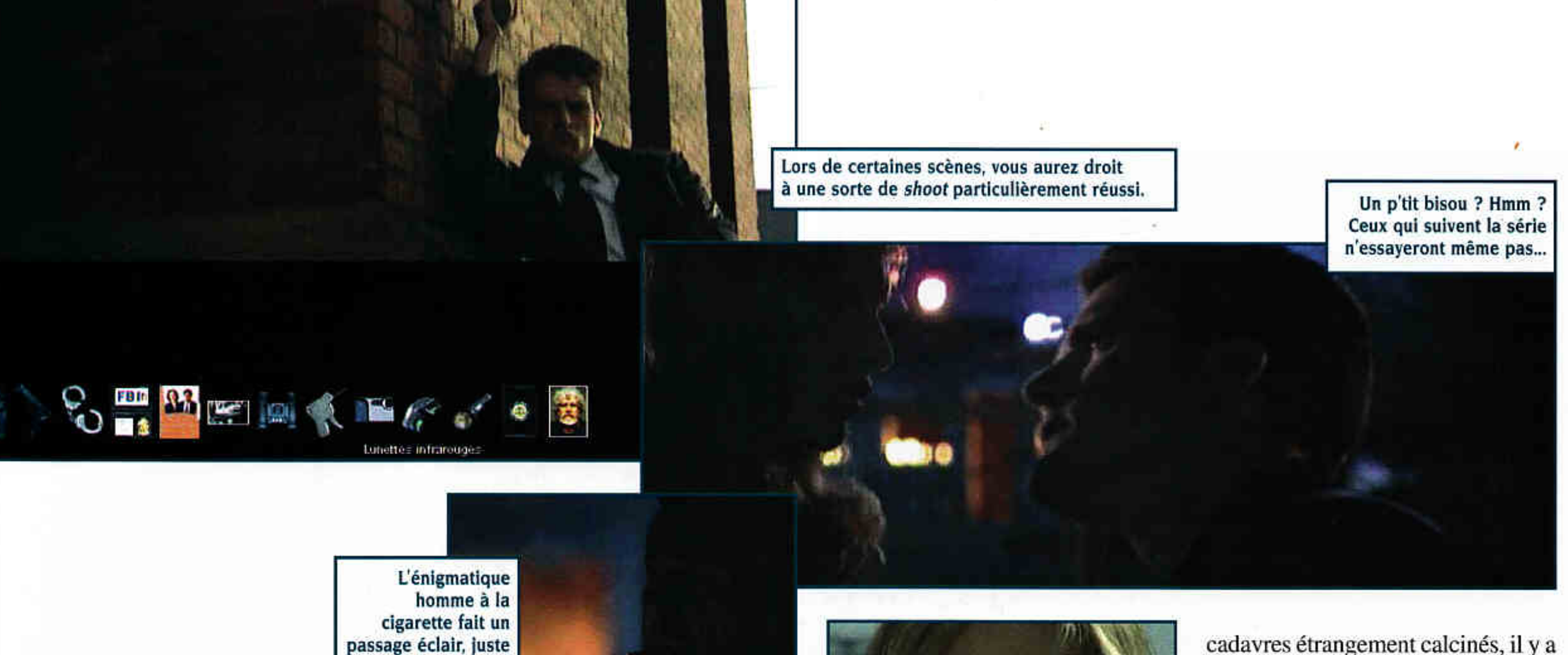
Ouaip, au point de vue tenue, tu te relâches un peu, Scully...

Un scénar bien ficelé

Vous voilà donc parti à leur recherche, visitant tout d'abord le motel dans lequel ils étaient descendus puis le mystérieux entrepôt où ils ont disparu. Skinner, soucieux de clore rapidement l'enquête, vous file un coup de main. Dans le motel, le portable de Scully, quelques cosses de graines de tournesol (appelées *Pipas* par Cédric, notre très cultivé maquettiste), des journaux sur les ovnis, bref,



Dans la boucherie du coin, n'hésitez pas à demander un steak de marin. C'est délicieux.



Lors de certaines scènes, vous aurez droit à une sorte de *shoot* particulièrement réussi.

Un p'tit bisou ? Hmm ? Ceux qui suivent la série n'essayeront même pas...

L'énigmatique homme à la cigarette fait un passage éclair, juste le temps de vous roussir les *sboubs*.

Votre charmante collègue vous fait les yeux doux.

pas grand-chose. Par contre, le relevé des appels vous conduira tout droit à un entrepôt sur les quais de Seattle. Là, plus intéressant, vous trouverez du sang, une balle fichée dans une poutre de bois et du plomb en poudre. Accosté près de cet entrepôt, James Wong, un petit marin asiatique louche se plaignant de la rareté du poisson. Les X-philes reconnaîtront en lui le scénariste ou réalisateur d'une petite vingtaine d'épisodes de la série (dont *Ice* - projet arctique -, saison 1, épisode 7 ; *Tooms* - le retour de Tooms -, saison 1, épisode 20 ; ou encore *Musings of a Cigarette Smoking Man* - l'homme à la cigarette -, saison 4, épisode 7). Beaucoup de clins d'œil, donc, fort appréciés des fans. Le lendemain, Skinner vous lâchera les baskets, mais c'est pour mieux récupérer une agent fédéral que Craig Willmore semble particulièrement estimer. James Wong a été assassiné et la piste vous mène jusqu'à un étrange rafiot, le Tarakan, dans lequel on a retrouvé plusieurs cadavres étrangement calcinés, il y a de cela quelques semaines... Inutile de vous en dire plus.

Une ambiance glauque

Vous visiterez toutefois des lieux aussi sympathiques qu'une morgue où les corps disparaissent et où les autopsies révèlent de drôles de choses, un immeuble délabré où de dangereux trafiquants vous attendent armes au poing, une cabane au Canada tapie au fond des bois où les écureuils sont remplacés par des cadavres et autres joyeusetés, sans compter la scène finale, absolument fabuleuse, qui se déroule dans une base militaire de l'Antarctique. Côté clins d'œil à la série, cela ne s'arrête pas à la présence de graines de tournesol, d'une Ford Taurus ou de Skinner. Vous croiserez la route de personnages tels que Mon-

X-Net

Vouloir faire une liste des sites concernant *X-Files* sur le Net reviendrait *grosso modo* à sortir une dizaine de hors-série. Tapez juste « X-files » sur votre moteur de recherche (Yahoo, Lycos, AltaVista) et vous trouverez une multitude de liens. Malheureusement pour les anglophobes, les sites français sont rares et souvent inaccessibles. Détour obligé, tout de même, par le site officiel de la Fox, avec les résumés et des photos des épisodes des saisons 1 à 5, des biographies, des *news*, les différents objets à collectionner et même un forum de discussion : http://www.thex-files.com/.
Un autre site qui vaut le détour par son originalité, puisqu'il est dédié aux méchants, à savoir les mutants, les tueurs, les E.T. et le gouvernement : http://www.geocities.com/Area51/Rampart/7953/index.html.
Pour les plus cochons, tapez Gillian Anderson sur www.naughty.com, et vous aurez une liste de sites offrant des photos de la belle Dana Scully nue. Elles sont toutes, bien évidemment, des trucages plus ou moins bien faits, mais certaines réalisations valent sérieusement le détour.



Il ne faut pas oublier les Lone Gunmen qui vous fileront un ch'ti coup de main durant l'enquête.

Ben Mulder, qu'est-ce que tu fais couché par terre les mains ligotées ?

J'ai oublié de vous prévenir : depuis que votre femme vous a quitté, vous avez du mal à faire la cuisine...

sieur X (le commissaire de *21st Jump Street*), normalement assassiné dans le premier épisode de la quatrième saison et remplacé par une certaine Marita Covarubias, ou encore de l'homme à la cigarette. Ce gentil monsieur voudra d'ailleurs vous réduire en bouillie dans l'explosion d'une maison, mais vous avez plus d'un tour dans votre sac !

Autant dire que ce jeu The X-Files colle parfaitement à la série, que ce soit au niveau du scénario, étonnamment bien ficelé, ou au niveau de l'ambiance, digne des meilleurs épisodes. Parlons un peu technique. The X-Files est un jeu d'aventure pur et dur, dans lequel tout se gère à la souris. Les directions sont indiquées par un changement de curseur, tout comme les actions. Vous vous baladez donc d'écran fixe en écran fixe, transitant de l'un à l'autre par un effet Quicktime 3 des plus beaux. Votre inventaire est judicieusement positionné en bas de l'écran, afin d'être accessible à tout moment. Carte du F.B.I., *kit* de prélèvement des indices, flingues, jumelles, et j'en passe, c'est toute la panoplie d'un agent spécial qui vous est fournie.

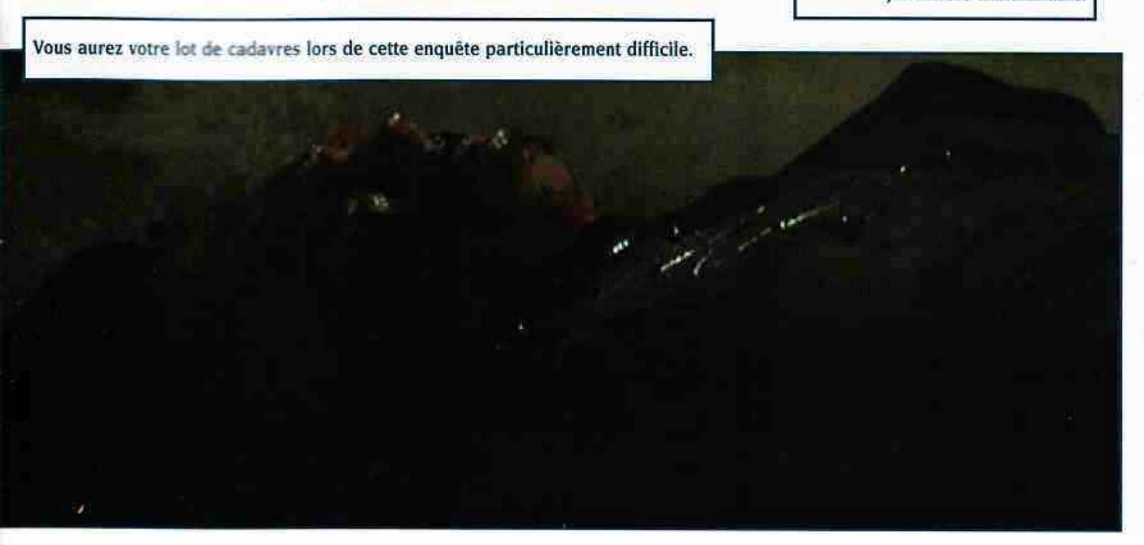
La vérité, quel jeu !

Mais si tout se gère à la souris, vous n'en resterez pas pour autant à balayer l'écran afin de trouver des indices. S'il s'avère qu'un objet doit vous être utile, vous le remarquerez sans problème. Un seul gros inconvénient, tout de même, il vous arrivera sans doute de vous perdre, tant la gestion de la direction est mal déterminée. En effet, alors que vous croyez avoir passé une porte, vous pivotez sur la droite pour tomber sur un mur au lieu du couloir. Amusant au début, cela devient vite pénible.

Laissez-moi quand même vous parler des vidéos, très, très nombreuses, ce qui justifie les sept CD-ROM. Uti- ▶



On a des choses à se raconter, mon pépère, alors parle ou je t'envoie une mandale.



Vous aurez votre lot de cadavres lors de cette enquête particulièrement difficile.



Z'avaient qu'à pas me prendre la tête, les deux zouaves. J'ai horreur que l'on m'énerve.



Monsieur X vous fera d'importantes révélations et vous offrira un petit stylet qui se révélera très utile par le suite.

Mark Cook, votre collègue. Notez l'intelligence qui émane de son regard...

lisant la technologie Quicktime 3 (fournie avec le jeu), elles sont absolument sublimes. Non seulement la qualité de ces vidéos est époustouflante, mais leur réalisation est exceptionnelle. Effets spéciaux, mouvements bien pensés de la caméra, dialogues parfois percutants, c'est du tout bon. Quant aux acteurs, Gillian Anderson et David Duchovny (Dana et Fox) montrent toute l'étendue de leur talent, talent que n'ont pas à leur envier les autres acteurs, notamment celui qui interprète Craig Willmore. Rien que pour ses cinématiques, The X-Files vaut le coup d'œil. On regrettera toutefois la faible durée de vie du produit, à peine une vingtaine d'heures pour les joueurs les plus aguerris. En réalité, le jeu est tellement prenant, on se fond tellement dans l'ambiance, que l'on aurait aimé qu'il fût plus long.

Digne de la série

Au final, The X-Files est une merveille, même si quelques petits défauts viennent entacher sa jouabilité. Si de nombreux indices sont dissimulés un peu partout, beaucoup d'objets sont accessibles par un simple clic, du petit tableau à l'évier plein de vaisselle sale en passant par un ordinateur quelconque ou une télévision. Tous ces détails vous donnent une plus grande impression de liberté et vous ne vous sentez donc pas



L'opinion de Luc-Santiago

Cedric et moi sommes à peu près les seuls inconditionnels de X-Files à la rédac. C'est donc incompris mais enthousiastes que nous avons jeté un œil circonspect sur des objets dorés de forme circulaire sur lesquelles d'étranges données étaient gravées. Après les avoir longuement auscultés, une conclusion s'est imposée : ce jeu d'aventure est grand. Enfin directement impliqué dans un dossier X, nous avons pu mener une investigation rigoureuse grâce à une bonne interface et à un assez bon scénario. Fans de tous les pays, foncez !



Voilà la preuve que vous formerez une brève équipe avec l'agent Mulder. *Cool*, non ?

Bien, lequel je flingue ? L'énergumène en casquette ou la rouquine en manteau ?



Mulder, une fois retrouvé, se précipitera sur le téléphone pour rassurer sa maman.

Il paraît que l'utilisation répétée d'un portable donne des cancers. C'est vrai c'te blague ?

confiné dans une enquête linéaire. La musique, elle aussi, renforce l'ambiance tout au long du jeu, notamment lors de la scène finale où, magistrale, elle vous donne des sueurs froides alors que vous arpentez un laboratoire où un ennemi rode, entassant les cadavres derrière lui. Fidèle à la série, donc, impressionnant dans ses scènes vidéo réalisées d'une main de maître sous l'œil aguerri de Chris Carter, auteur de la série. Le scénario tient largement la route, digne d'un grand épisode de la série, et contrairement à ce qui fut annoncé par de nombreux magazines impies (dont le nôtre), on voit Fox et Dana plus de dix minutes. Les cinématiques qui les mettent en scène sont d'ailleurs parmi les meilleures, non seulement parce qu'ils sont là, mais aussi parce que Chris Carter a mis le paquet d'effets en tous genres. En plus, le lien qui vous lie avec la petite « agent fédéral » est un peu le même que celui entre Fox et Dana : tendre, mais pas plus, et si vous commencez à pencher pour la thèse d'un enlèvement par des extraterrestres, elle se fera une joie de vous ramener à des explications plus scientifiques… Quant à savoir ce que vous réserve l'enquête, si vous arriverez ou non à retrouver Dana et Fox, si vous ne périrez pas, cela est une autre histoire. À vous de l'écrire. ■

Cedric Gasperini



HIT

The X-Files

Graphisme	★★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Vidéos époustouflantes
- Série respectée
- Enquête passionnante

Les moins
- Navigation difficile
- Trop court
- Méchant reconnaissables



J'ai toujours dit que le *paintball* était un loisir dangereux. Même protégé, on n'est pas à l'abri d'un accident.

Bon, j'ai un peu abîmé Fox, mais en attendant, je vais peut-être devenir la star de la série !



On peut même s'amuser à *shooter* Dana. *Fun*, non ? Ensuite, c'est allez tout droit en prison, ne passez pas par la case départ et ne touchez pas 20 000 francs.

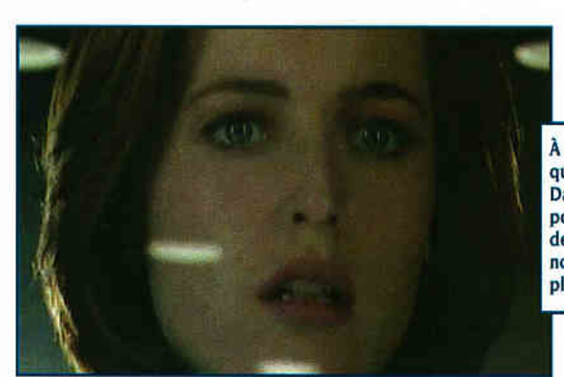


Fox, c'est moi, tu me reconnais ? Mais si, c'est moi qui t'ai sauvé la vie, souviens-toi…

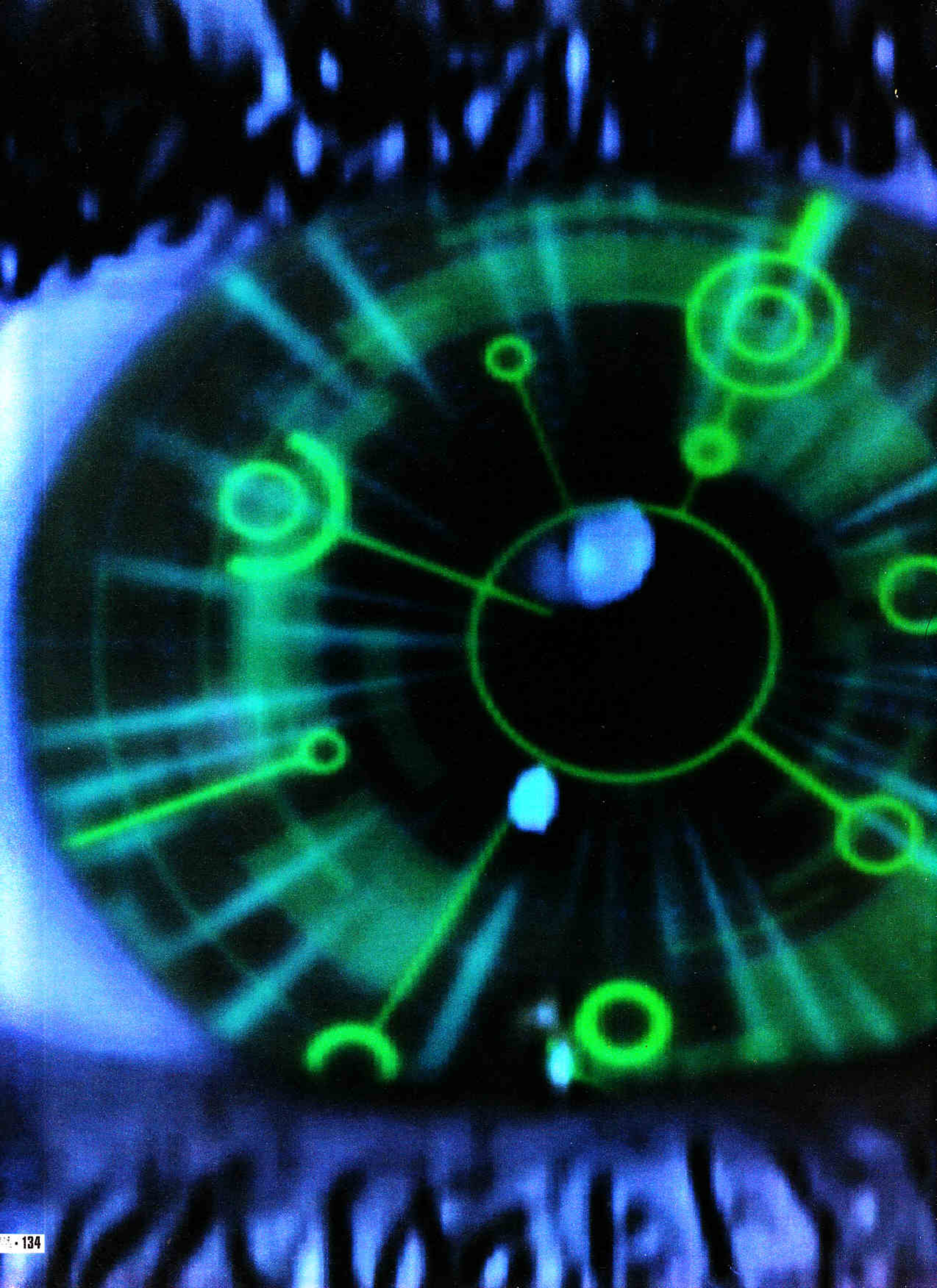
L'avis de Cedric

★★★★★

D'un côté, on jubile devant la formidable qualité des vidéos, l'excellente réalisation de ces mêmes vidéos, l'ambiance X-Files *parfaitement retranscrite et les nombreux clins d'œil à la série. De l'autre, un problème parfois agaçant de navigation et une faible durée de vie viennent entacher le plaisir du joueur. Reste un splendide jeu d'aventure aux nombreux rebondissements, totalement indispensable pour les fans de la série et qui vaut le détour pour les autres. Le pari, s'il était osé, a été remporté haut la main par la Fox.*



À chaque fois que vous verrez Dana, ce sera pour recevoir de mauvaises nouvelles. Quelle plaie c'te nana !



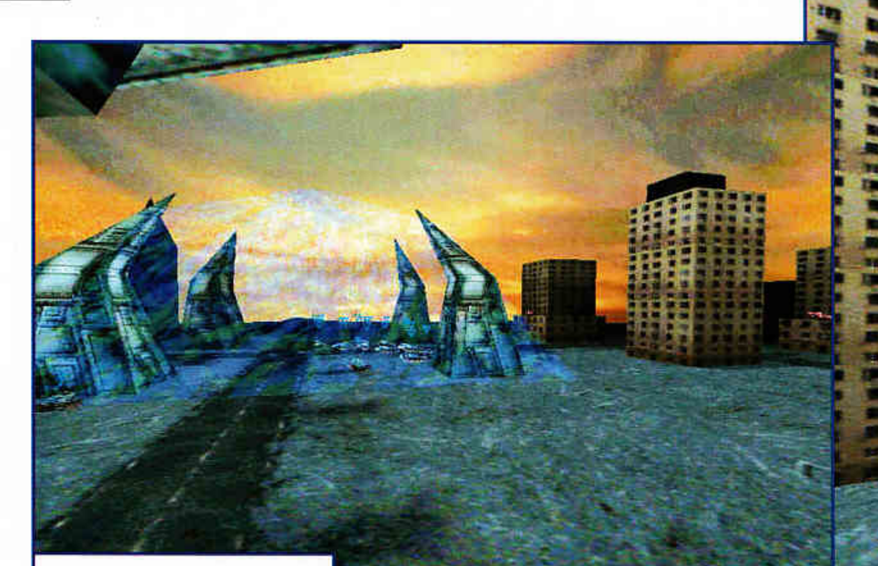
Éditeur Microsoft. **Format** CD-ROM PC. **Genre** stratégie/action. **Prix** env. 370 F. **Sortie** début septembre. **Config. mini.** P133, Win 95, 16 Mo de RAM, 100 Mo DD, CD-ROM 4x. **Config. recom.** P200, 32 Mo de RAM, carte accélératrice 3D.

Urban Assault

Soucoupes violentes

Après Age of Empires, Microsoft consolide de la plus belle manière qui soit sa politique d'édition de jeux avec Urban Assault. Vous pensez que les journalistes sont tous des vendus ? On parie combien que vous finirez par l'acheter ? Et avec le sourire en plus.

Mais qu'est-ce qu'ils lui trouvent ? Pourquoi les extraterrestres veulent-ils à tout prix s'emparer de notre petite planète bleue ? C'est quoi qui les attire ? Le taux de pollution presque inexistant ? L'excellente entente entre les peuples ? La tournée d'été de Allan Théo ? Faut dire, depuis le temps qu'il demande qu'on l'emmène... Allez donc vous installer sur Jupiter, bande de gélatineux ! Ou mieux, poussez jusqu'à Pluton qu'on soit tranquilles ! Mais non, neuf planètes dans le système solaire et c'est toujours la nôtre qui a le droit à un débarquement en règle, avec au menu des lasers stridents, des petits tas de cendres là où, une seconde auparavant, se tenait fièrement un escadron de Marines armés jusqu'aux crocs, sans oublier le désormais classique troupeau de vaches en flammes. « Continuez à regarder le ciel » qu'ils disaient. Pourquoi faire ? De toute façon, vu la discrétion de leur invasion, on sera vite au courant que l'humanité va devoir se mettre au pokalusien en 18 leçons. Cette prophétie annoncée depuis des milliers ▶



Le portail de téléportation est ouvert, mes p'tits gars prêts à partir. On n'attend plus que moi si je comprends bien.

Mes tanks se sont un peu pris pour Le Corbusier. Résultat, l'ancien gratte-ciel au milieu ressemble maintenant à la cathédrale d'Evry.

d'années par des centaines de visionnaires, des prêtres incas à Saint Roddenberry en passant par le grand gourou H.-G.Wells, finira bien par se réaliser. Ce jour-là, vous rirez moins bande d'incrédules ! Surtout si vous avez négligé votre entraînement. Si vous décidez enfin de voir la lumière et de vous préparer à casser du fils des étoiles, Urban Assault est fait pour vous.

Dernier recours

Refrain connu à chanter d'une voix caverneuse : « La terre est presque détruite. Vous êtes son ultime espoir. » Ne répondez pas : « Ouais ben, salut vieux ! » Car il est déjà trop tard et vous voilà enrôlé d'office. Vous commandez le dernier vaisseau-mère capable de faire obstacle aux hordes mécanisées ennemies. En fait, vous êtes carrément greffé dans cette Cocotte-Minute volante. Interface neuronale, curseur à déclenchement rétinien, retransmission d'ordres cérébraux aux diverses fonctions du vaisseau et tout le toutim. Encore plus fonctionnel que le fauteuil de Stephen Hawkins… Bon, c'est vrai que vous n'avez plus grand-chose d'humain. Mais, d'une certaine manière, vous êtes encore plus vivant que les milliards de personnes qui ont péri durant la grande épidémie. Et comme la place était presque libre, des zitis nomades, les Mikoniens, ont décidé de se l'approprier. En fait, ils ont planté une sorte de paille géante dans la croûte terrestre et pompent la chaleur. S'ils arrivent à leurs fins, on peut imaginer que la Terre ressemblera à une vieille pomme séchée, ce qui finira par annihiler les quelques survivants. Et croyez-vous que dans un tel contexte, lesdits survivants s'unissent pour bouter l'extraterrestre ? Même pas. Des factions se sont formées aux proverbiaux quatre coins du globe. Soit ils ont pris fait et cause pour les tentaculo-spongieux, soit ils les détestent autant qu'ils vous haïssent, vous tenant pour responsable de tous les malheurs du monde. La maladie, la pollution, votre belle-mère…

C'est la Watt !

Vos premières missions ont lieu en Europe et, après trois stages d'entraînement en Grande-Bretagne, vous rejoignez le vieux continent pour le libérer du joug des Ghorkovs. Ces humains sont des descendants en droite ligne de l'ancien bloc soviétique qu'ils tentent de faire renaître. Ce n'est pas tellement leurs idées

Le vaisseau-mère des Mikoniens. Les amateurs lui trouveront certaines similitudes avec le cube des Borgs de Star Trek.



Si vous vous ennuyez ferme dans votre palace flottant, montez aux tourelles et dégommez du *russkof*. Ça détend...





L'arc-en-ciel en forme de tache de Rorschach, c'est le Parasite, votre ennemi ultime. Plus pompeur qu'un Shadock...

Le premier que je prends à siffler une composition de Mark Snow, je lui envoie le « smoking man. » On n'est pas sur M6...

Les unités micodiennes (à gauche) sont très rapides et bien armées mais leur blindage est en papier crépon : Feu !



politiques qui vous inquiètent mais plutôt le fait qu'ils aient accueillis les extraterrestres à bras ouverts, espérant récupérer leur technologie pour imposer à tous leurs idéaux leninistes-trotskistes. Face à leur force combinée à celle des *aliens*, oserons-nous dire que vos allez vous retrouver entre le marteau et la faucille ? Pour ranger tous ces belligérants à votre avis, votre vaisseau-mère est équipé d'un dispositif qui, en synthétisant le plasma de ses réserves, matérialise des unités prêtes à en découdre. La zone de combat est divisée en une multitude de petits secteurs dont vous allez devoir vous rendre maître. Et comme rien n'est acquis qui ne puisse être perdu dans la minute qui suit, préparez-vous à essuyer, de la part de vos ennemis, contre-offensive sur attaque-suicide.

La plupart du temps, votre but est de détruire le vaisseau-mère adverse forcément présent dans les parages. En tout cas, dites-vous bien que c'est un facteur primordial de victoire. Pour alimenter en énergie votre effort de construction, vous devez conquérir des zones où se trouvent des centrales électriques. Mais ce n'est pas tout. Il faut également augmenter le débit de courant de ces centrales en rangeant sous votre bannière les zones qui les entourent. Plus vous en possédez, plus vite vos réserves de plasma reprennent du poil de la bête, et plus vous pouvez construire d'unités. D'où l'aspect stratégique du jeu...

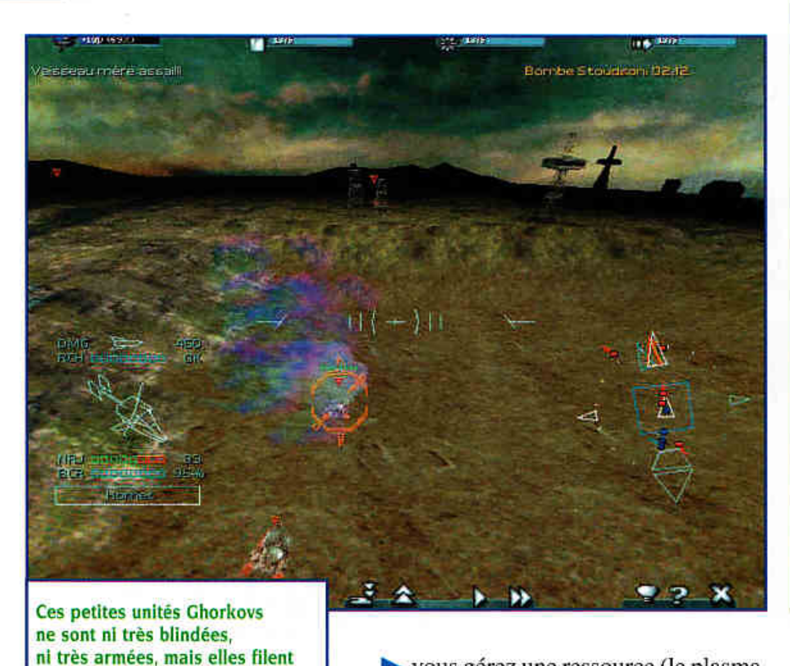
Carte sur table

Car le premier contact avec le combat dans Urban Assault se fait de loin, sur une carte. Comme il est d'usage dans les jeux de stratégie, ▶



Beaucoup de monde dans ce mouchoir de poche. Un peu trop, même. Tirez, il en restera toujours quelque chose.

Avec le niveau technologique et suffisamment d'énergie, créez vous aussi votre propre centrale électrique. Ça rapporte...



Ces petites unités Ghorkovs ne sont ni très blindées, ni très armées, mais elles filent comme des missiles vers leur cible.

Transformé d'un clic en homme-missile, je vais me manger un des ces Gargoil II Ghorkovs. Sabre au clair !

vous gérez une ressource (le plasma, en l'occurrence) pour créer des unités de toutes sortes que vous envoyez au turbin en votre nom. Il peut s'agir de chars rapides mais fragiles, de tanks plus lents mais mieux blindés, d'hélicoptères, d'avions , etc. L'interface vous permet de réunir tout ce petit monde en escouades d'un simple cliqué-tiré pour que les groupes soient homogènes, et mortels pour ceux qui croiseront leur route. Ici, pas de désignation par un chiffre dont il faudra se souvenir, tout se fait de visu, grâce au mulot. C'est d'abord cette « intuitivité » qui fait de Urban Assault un grand jeu. Les amateurs de jauges, de cadrans et autres compteurs vont devoir se contenter de trois petites barres de niveau, presque trop discrètes, en haut de l'écran. Pourtant, si l'aspect est assez spartiate, les capacités sont grandes. À tel point que vous pouvez précisément définir le comportement de vos unités. Du : « Au pied ! Pas bouger ! » à « Va, meurs et ressuscite pour ma grandeur ! », tout est permis. Ils peuvent protéger le vaisseau-mère sans s'écarter au-delà d'un rayon de vingt mètres si vous n'avez pas suffisamment d'unités pour jouer les explorateurs. Si l'envie vous en prend, ordonnez un raid aux relents de *blitzkrieg* dans le camp adverse. Selon votre bon plaisir, vos unités

Ce magnifique nuage de feu qui rapplique à toutes pompes, c'est l'effet de la bombe Stoudson que nous n'avons pas désamorcée. Chaud devant !





Le vaisseau-mère de la résistance, vu d'hélicoptère. Un croisement incertain entre un *derrick* et une *chapka* géante.

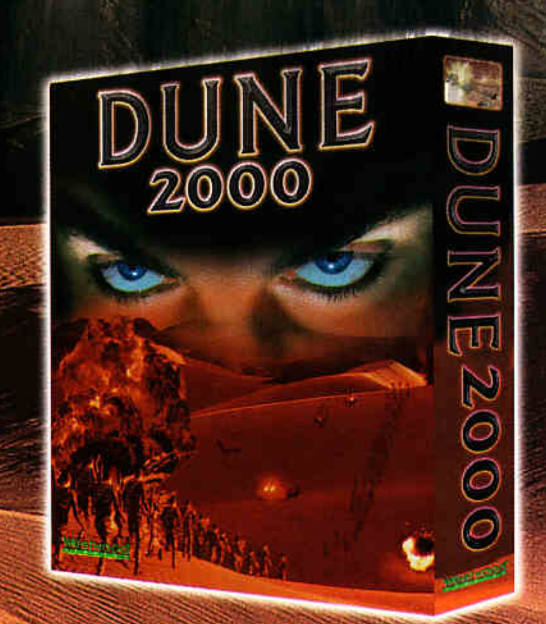
On a beau ressembler à un vieux biplan pourri, on n'en est pas moins mortel pour l'ennemi. En l'occurrence, vous.



REFLEXION FAITE



NE LAISSEZ PAS LE POUVOIR
VOUS GLISSER ENTRE LES MAINS !



PC CD ROM

Westwood
STUDIOS



INFOS / CADEAUX / SOLUCES

3615
Virgin Games*

Hint-line
08 36 68 94 95

http://www.virgininteractive.fr

* 2,23 F la minute



La bombe Stoudson. Magnifique exemple de haute technologie qu'on désamorce à l'obus de 105. Va comprendre.

En 640 x 480 (et sans accélération 3D, s'il vous plaît), le tracé de plasma laissé par un hélico ennemi. Manger, manger...

mèneront leur mission à bien en affiliant les territoires traversés à votre domaine ou en taillant la zone à fond les ballons, à la recherche d'un ennemi à se mettre sous le canon. Un seul clic et l'esprit de votre stratégie change. Mais le meilleur reste à venir.

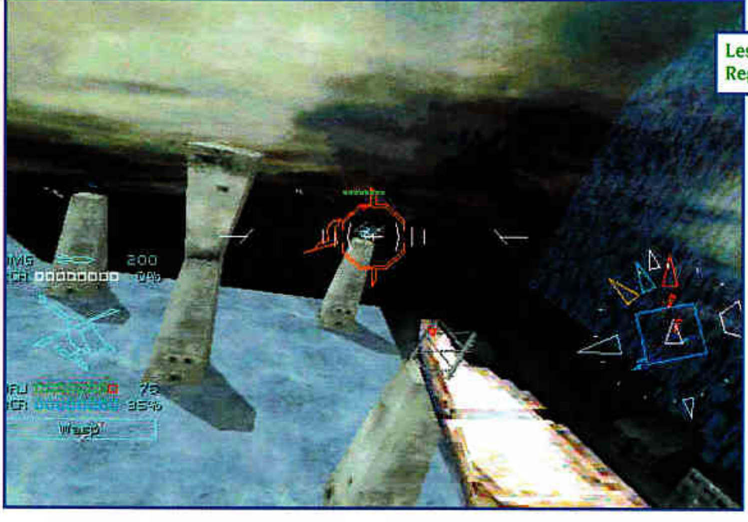
Chuck Yeager Jr

Au nombre de tous les bâtiments qu'il proposait, Battlezone (excellent jeu au demeurant) comptait la station-radar. Souvenez-vous, ou apprenez-le si vous êtes passé à côté… C'était l'une des constructions les plus gourmandes en ressources. Elle permettait de sauter de son tank Grizzly, et donc d'abandonner le terrain, pour diriger les combats sur une carte au relief en ▶

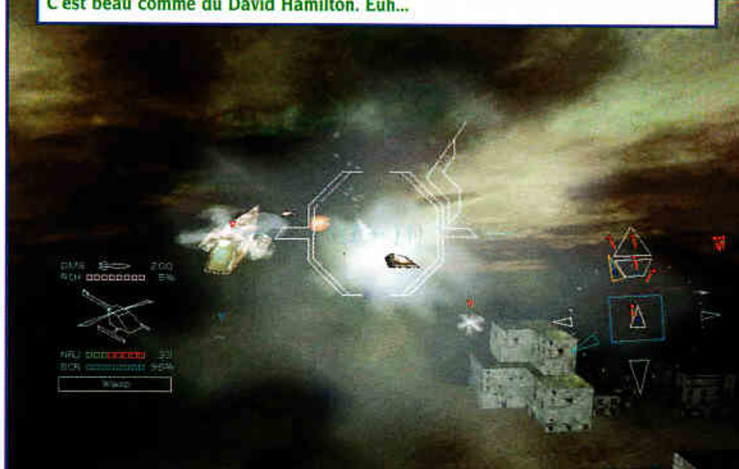
Le Tarentul II, engin de suprématie aérienne Ghorkovs. Mais il fuit ce lâche ! Eh, vieux ! Tu veux un missile ?

Même largement étendue, la carte ne suffit pas toujours pour retrouver ses unités d'un regard. Voilà à quoi servent les traits bleus.

À l'issue de chaque mission, le traditionnel récapitulatif et ses colonnes de statistiques.



Les canons perchés sur ces pylônes tirent tous azimuts. Mais ils peuvent être distraits. Regardez ailleurs, ça va pas être beau...



Admirez le panache transparent de l'un de mes missiles se ruant sur sa proie. C'est beau comme du David Hamilton. Euh...

L'opinion de Sébastien

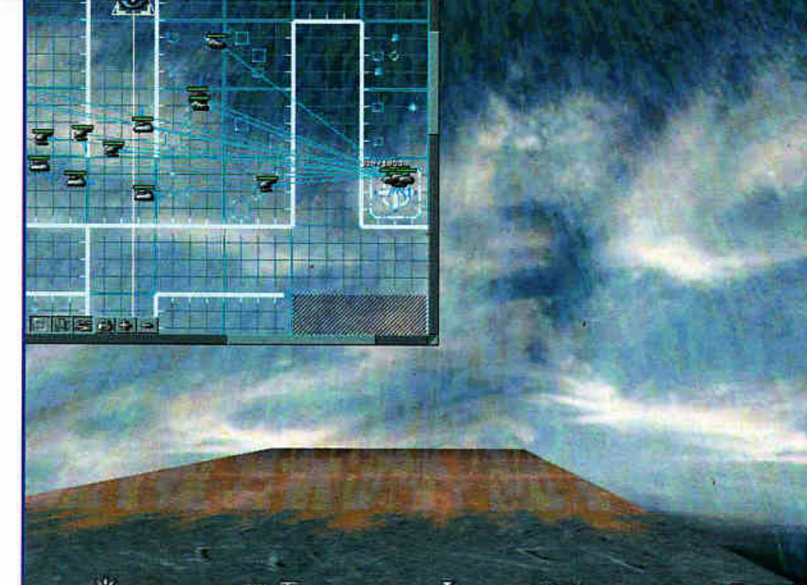
★ *Mélange parfait de jeu d'action et de stratégie, Urban Assault est une totale réussite. Graphisme, ambiance sonore, interface, tout a vraiment été travaillé jusqu'à atteindre un degré de perfection presque inégalé (et le jeu tourne parfaitement sur un P133 !). Le seul reproche que je formulerai concerne le déroulement des missions. En effet, il est souvent trop facile d'ignorer les objectifs pour directement anéantir le vaisseau-mère ennemi, ce qui entache légèrement l'intérêt du jeu.*

fil de fer. Le petit problème, c'est qu'on ne pouvait généralement l'obtenir qu'à un moment assez avancé de la bataille et, bien souvent, tout était terminé depuis longtemps quand on avait les moyens de se l'offrir. Et bien, Urban Assault propose exactement l'option inverse. Vous pouvez quitter votre bicorne de général et grimper dans n'importe quel véhicule en le désignant sur la carte. Et ce, dès le début du jeu et à moindre frais. Il suffit d'avoir fabriqué n'importe quoi pour se retrouver dans le siège du pilote, en vue subjective. Si vous n'êtes pas content de l'intelligence artificielle des unités, ou tout simplement si vous êtes plus « action « que « stratégie », téléportez-vous et ratissez vous-même les sentiers de la gloire. Et vous pourriez en tirer profit. D'abord, le véhicule que vous occupez devient, par votre simple présence, plus rapide, mieux blindé et (je l'espère pour vous) plus malin que ses adversaires. Ensuite, les unités ennemies, au moment de leur destruction, laissent l'espace d'un instant une trace résiduelle de plasma. Si vous pilotez un engin et que vous traversez cette énergie, elle ira directement gonfler vos réserves. Ça paye

Au moment de la téléportation vers le prochain niveau, mes unités redeviennent ce qu'elles sont : des nuages éthérés de plasma.



L'air de rien, vous venez d'améliorer l'armure de votre tank rapide et sa construction vous coûtera moins cher.



Non, il ne pleut pas. C'est une sorte de barrière magnétique qui marque la frontière de la zone de mission... Il faut vraiment tout vous expliquer !

de se mouiller. Il est clair que les commandes devant être communes à toutes les sortes de véhicules qui sont accessibles au joueur, les programmateurs de Terratools ont plutôt opté pour la simplicité. Les commandes d'un *jet* dans Urban Assault tiennent plus de Incoming que de Jane's F-15. Et ce ne sont pas les quantités outrageusement illimitées de munitions qui trahiront cette ambiance « *shoot them up* et fête foraine. »

Urban Assault n'est pas une réussite seulement parce que ses géniteurs ont réalisé une parfaite fusion de deux genres. L'équipe allemande de développement Terratools a également apporté un soin particulier au moteur graphique de son bébé. Fait notable, les joueurs qui ne possèdent pas encore de carte accélératrice auront un peu moins que d'habitude, l'impression d'avoir été des laissés-pour-compte. Les explosions ne seront plus translucides, soit. Les textures seront un peu moins lissées, d'accord. Mais c'est tout à fait normal et en 640 x 480, vous pourrez vous retrouver au beau milieu d'une trentaine de véhicules en furie sans ressentir le moindre ralentissement. Toutefois, pour être tout à fait sincère, ce jeu mérite de tourner en déployant toutes ses possibilités graphiques. À bon entendeur… En plus, après avoir failli être édité par Warner, ce jeu a été récupéré par Microsoft. Et sans flagornerie ni mauvaise foi, on peut imaginer qu'il y a gagné en compatibilité. Ne serait-ce qu'avec le Force Feedback qui devient parkinsonien pendant les passages en 3D. À côté de cela, Urban Assault planque dans ses codes de programmation quelques bonnes idées. Le fait que le décor puisse être entièrement rasé et qu'en plus cela constitue un élément du scénario, par exemple. En effet, pour faire progresser votre technologie et pouvoir construire des armes plus puissantes, vous devez vous emparer des zones sur lesquelles se trouvent des centres de recherche. Or, certains de ces centres sont camouflés dans des bâtiments civils qu'il faut un peu entamer pour en révéler la vraie nature avant d'accéder aux plans qu'ils renferment.

L'avis de Xavier

★★★★★

Joie et félicité ! Après 3DO avec Uprising et Interplay avec Battlezone, c'est au tour de Microsoft avec Urban Assault de démontrer qu'en réunissant la stratégie en temps réel et l'action, on obtient un troisième genre, incroyablement riche. En plus d'excellentes données scénaristiques, la technique en général et l'interface en particulier laissent pantois d'admiration par leurs qualités. Malgré un look et une ambiance parfois un peu aseptisés, il se pourrait fort que nous tenions là l'une des plus grandes réussites de l'année.



On voit nettement le détour que vont devoir faire les unités terrestres pour atteindre les batteries ennemies à cause de la dénivellation infranchissable.

Une secte très étrange…

Et que penser de cette secte dont le père fondateur avait eu la vision de l'invasion extraterrestre pendant la Première Guerre mondiale ? Aujourd'hui, ses adorateurs, par hommage sans doute, utilisent des Zeppelin et des biplans pour se battre. Jouissif. C'est d'ailleurs sur ce dernier qualificatif que je vais prendre congé car c'est sans doute celui qui convient le mieux à Urban Assault. Allez, un dernier reproche avant de partir. Deux en fait. L'ambiance générale est un peu froide et les unités mises à la disposition de la Résistance, ne font pas preuve d'une grande imagination. Peccadilles… ■

Xavier Hanart

Le vaisseau-mère ennemi vient d'être détruit. Le terrain en entier m'appartient, ainsi que tout ce qu'il contenait.



La carte vous propose VRAIMENT plusieurs choix pour faire progresser votre campagne. Quatre sur cette capture.



Il y a deux secondes, à la place de cette terre brûlée se tenait ma centrale électrique. Plus de courant = plus de constructions. On est mal…



Pour rompre avec les austères simulateurs de moto, Microsoft ne s'est pas laissé embarrasser par le réalisme : du cross, des sauts hallucinants, des chutes impressionnantes, des terrains accidentés ! Ce jeu va remuer tout le monde dans tous les sens !

Motocross Madness

Prise de casques

Il arrive parfois que le motard virtuel, lassé par d'interminables championnats Castrol Honda et autres courses classiques, aspire à un peu de détente… Il inspecte alors son disque dur et ne trouve… aucun jeu de moto qui soit à la fois *fun*, graphiquement soigné et techniquement concluant. Du moins jusqu'à présent. Et oui, Motocross Madness réconciliera sans nul doute les fans d'arcade avec les fous de moto, qui pourront profiter du jeu pour réaliser les cascades dont ils rêvaient !

Simulateur de cascades

En fait, Motocross Madness reprend le même principe que Monster Trucks Madness 2 : des courses où les sensations fortes et la fantaisie priment sur le réalisme. Cela ne veut pas dire que le jeu ne ressemble à rien : la gestion des chutes, de la pesanteur, des chocs et des collisions a été très soignée, même si les motos décollent à des hauteurs vraiment exagérées lorsqu'elles ont assez d'élan.
Plusieurs épreuves attendent les joueurs impatients : le *free style*, les rallyes, les courses en circuits « naturels » et les courses en intérieurs. La panoplie est donc encore plus complète que dans Monster Trucks Madness 2. Commençons donc par le *free style* : il s'agit, comme tout le monde s'en doute, d'exécuter et de maintenir le plus longtemps possible les plus belles figures en plein saut. Selon la durée de la cascade et si la réception est propre, un certain nombre de points sont alloués au pilote. Plusieurs terrains vastes et accidentés, de différents types, sont disponibles et s'avèrent très agréables à parcourir. Ils permettent de prendre de la vitesse et de se lancer dans tous les types de sauts possibles et imaginables. On prend ainsi beaucoup de plaisir à décoller le plus haut possible pour lâcher le guidon, passer les jambes par-dessus la moto et faire grande



Parfois, Motocross Madness s'apparente plus à un simulateur de motos volantes qu'à un jeu de course !



Il semblerait que ce pilote ait crié victoire un peu trop tôt. En tout cas, la moto arrivera avant lui !



On peut tenter de conduire assis sur le guidon, mais on remportera encore plus de succès au cirque Bouglione.

Format CD-ROM PC
Éditeur Microsoft
Sortie disponible
Prix env. 350 F.
Genre cascades de moto
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, 3Dfx

impression. Au total, 16 figures sont réalisables : chacune d'entre elles demande un temps précis et une configuration de saut particulière : balancer une jambe par-dessus le réservoir sera beaucoup plus rapide à mettre en œuvre que se lever sur la selle ! On notera qu'il est possible de faire aussi le mariole dans toutes les autres épreuves mais que cela n'apporte rien.

Courses en vrac

Les rallyes réservent eux aussi leur lot de sensations fortes : ils consistent à rallier une série de points de passage représentés par des arches. Les terrains sur lesquels ils se déroulent sont moins accidentés que ceux réservés au *free style*, mais ils font tout de même régulièrement décoller la moto, alors que l'on ira nettement plus vite sur un sol plat. Toute la finesse de cette épreuve de vitesse consiste donc à repérer les trajets les moins accidentés afin de garder le contrôle de l'engin.

Les courses dignes de ce nom se déroulent, quant à elles, sur différents types de circuits : naturels ou intérieurs. Les premiers sont simplement des parcours situés dans des gorges et autres petits canyons : les bosses y sont énormes, les tracés très sinueux et la difficulté au rendez-vous. Comme les sols sont quasiment toujours constitués de sable ou de terre, les départs ou les redémarrages après les chutes font souvent perdre un temps précieux… durant lequel les retardataires ont vite fait de doubler ou de rentrer de plein fouet dans la moto immobile ! Il règne dans ces courses, comme dans toutes les autres, une délicieuse ambiance d'urgence.

En intérieurs, les circuits sont artificiels et beaucoup plus techniques que les autres. Bosses et tremplins ne sont pas très élevés mais les tracés extrêmement tortueux envoient les pilotes trop pressés dans le décor. C'est à peu près les seules épreuves où il ne faut jamais hésiter à ralentir, voire à freiner si l'on veut rester sur le parcours. Il n'est effectivement pas question de couper ou de prendre des raccourcis, car une grosse flèche jaune s'affiche alors, obligeant le joueur à revenir pour passer sur un virage, une courbe ou une bosse qu'il aurait malencontreusement raté (ou évité ?). En raison de l'étroitesse du tracé, les courses à plus de quatre concurrents deviennent rapidement folles furieuses et riches en sorties de route pas toujours catholiques… Les adeptes de *road rash* pourront en effet envoyer un ▶


Si l'on regarde bien cette capture, on remarquera qu'il n'y a personne sous le casque : le syndrome de l'homme invisible ?

On peut concourir contre pas mal d'adversaires quand ils sont gérés par l'ordinateur. Ou contre huit camarades.

Les courses en circuits " naturels " sont très bien pensées et bénéficient d'ingénieux tracés.

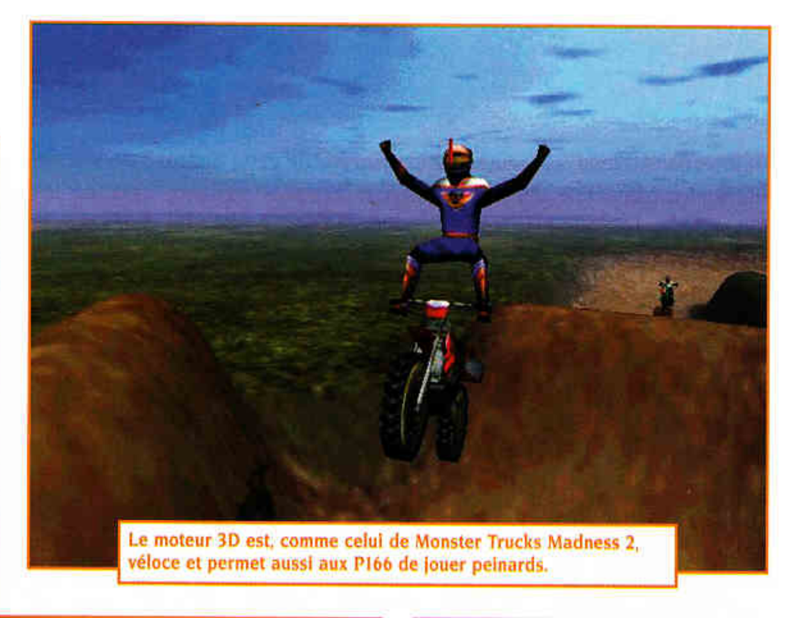
Alors voilà, donc c'est une moto en l'air… Avec son pilote… Et euh, ben elle va retomber…

L'opinion de Olivier

★★★★ Que les choses soient claires, s'il est vrai que, lors de la première course, Luc ait réussi à me devancer d'une demi-encolure, c'est avec la régularité d'une horloge suisse que je l'humiliais par la suite. Et c'est d'ailleurs une des grandes réussites de ce soft, puisque en une course vous avez votre machine bien en main et que vous commencez à vraiment vous amuser. Ça va vite, c'est prenant et en réseau, carrément grand. Le genre de jeu que l'on relance encore et encore, juste histoire de s'en faire « une petite dernière. »



Certaines figures demandent un équilibrage parfait de la moto pour être réalisées.



Le moteur 3D est, comme celui de Monster Trucks Madness 2, véloce et permet aussi aux P166 de jouer peinards.

On peut modifier à loisir l'angle de la caméra extérieure exactement comme dans les simulateurs de vol.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il sera ensuite possible de reprendre le contrôle de la moto.

adversaire dans le décor en lui rentrant dedans avec assez de force, mais ce n'est pas une action facile à réaliser. Même si les circuits sont déjà nombreux, un éditeur de niveaux permet d'en créer soi-même, mais uniquement en intérieurs (par la suite, des *kits* de construction seront peut-être distribués sur le Net pour en élaborer de toutes sortes).

Ordinateur mon ennemi

Bien qu'elle ne soit pas réglable, l'intelligence artificielle réserve de bonnes suées : l'ordinateur n'est certes pas imbattable mais il se révèle assez redoutable. Il sera au début très difficile de ne pas arriver dernier. Cependant, il n'est pas infaillible et commet souvent des erreurs qui peuvent se solder par des chutes. On sera particulièrement ravi de voir que l'ordinateur esquive les concurrents immobilisés et qu'il n'hésite pas à bousculer le joueur pour passer, sans tomber dans le « tout droit » bête et méchant. En résumé, l'ordinateur est plus que jamais notre ennemi, mais c'est bon !

D'ailleurs, qu'est-ce qu'un ordinateur face à un humain ? C'est bien évidemment en Multijoueur que Motocross Madness prend tout son sel. C'est simple, à peine avais-je installé le jeu que plusieurs curieux s'attroupèrent autour de ma bécane, intrigués par les sauts vertigineux de ma moto. Quelques instants plus tard, le jeu fut installé sur plusieurs autres postes de la rédaction et les premières courses (une mauvaise langue parlerait d'humiliations) à plusieurs commencèrent. Olivier, Cedric et Zed notre maquettiste, prirent donc un malin plaisir à se faire



À grande vitesse, il est fréquent que les chutes provoquent d'interminables glissades.



Même en gros plan, les textures et les jeux de lumière ne bavent pas.

Les traînées de poussière que l'on laisse derrière soi sont les mêmes quel que soit le terrain.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★★★★

Pour goûter à quelques sensations fortes et faire bondir sa moto à plusieurs dizaines de mètres du sol, il n'y a désormais plus qu'un seul moyen : jouer à Motocross Madness. Rapide, fun, distrayant, fantaisiste mais cohérent, il permet de se défouler tout en faisant preuve d'adresse et de précision. La liberté qu'il accorde au joueur et la maniabilité des motos séduiront en outre tous les publics, pourvu qu'ils aient grande envie de vitesse et de décollages intempestifs. Une excellente surprise, donc.



L'éditeur de circuits s'apparente plus à un logiciel de dessin qu'à un éditeur : il est très simple mais aussi limité.

ridiculiser par votre serviteur, même s'ils firent preuve de louables efforts (et oui, écrire dans *Gen4*, ça sert aussi à se vanter). En plus des courses habituelles et du *free style* à plusieurs, un étonnant jeu du drapeau consiste à le garder en sa possession, le plus longtemps possible ! Inhabituel mais très drôle !

On pourrait penser que la fantaisie de Motocross Madness en fait un jeu trop dingue et trop arcade pour réellement accrocher. C'est en réalité ce qui fait sa force : on y trouve un plaisir de jouer simple et immédiat, comme ce fut le cas dans Great Courts 3, Monster Trucks Madness 2 ou plus loin de nous, Big Red Racing. Même si les réactions de la moto ne sont pas réalistes, on s'aperçoit rapidement que la maîtrise du guidon requiert un petit apprentissage et que quelques subtilités sont nécessaires pour progresser et battre Olivier ou Cédric à coup sûr. Même si l'on essaie de chuter le moins possible, les gamelles sont toujours de grands moments de jeu, grâce notamment à une excellente animation du pilote.

Au rayon des réclamations, on pourra regretter que le temps ne soit pas géré : pas de courses de nuit, ni par temps de pluie ou de neige. Si les réglages de la moto correspondent à l'esprit grand public du jeu (ils sont assez sommaires !), ils n'ont pas d'effets très spectaculaires. Les ronchons critiqueront peut-être l'extrême dépouillement des décors qui ne comprennent aucun élément à part des élévations : point d'arbre, de plan d'eau, de maisons ou de voies ferrées comme dans Monster Trucks Madness 2. On y gagne cependant des surfaces de terrain incroyablement étendues, la possibilité de faire du vrai « *off road* » et une bonne animation.

En attendant Moto Racer 2 (qui devrait tout de même être moins orienté *fun*), le dernier venu de chez Microsoft réserve donc un plaisir de jouer que l'on n'avait pas vu sur PC depuis longtemps. Techniquement impeccable, graphiquement soigné, il ne souffre d'aucun défaut majeur et offre pour la première fois au joueur, la possibilité de réaliser de véritables cascades... sans se faire mal ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Attention à l'arrivée sur ce circuit : il est fréquent de s'emplafonner sur le panneau d'arrivée !

En course « *indoors* », les figures ne rapportent pas de points mais ridiculisent grandement les adversaires.



Après avoir tourné la page Activision, FASA Interactive s'associe maintenant à Microprose pour sortir une nouvelle gamme de jeux basés sur l'univers BattleTech. Et pour repartir du bon pied, les deux partenaires nous offrent un jeu de stratégie en acier trempé !

Format CD-ROM PC
Éditeur Microprose
Sortie septembre
Prix N.C.
Genre stratégie
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x.
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x.

Mech Commander

Pèlerinage à la Mech

Faire trembler le sol sous les pas d'un monstre de titane, crachant mort et destruction de ses multiples canons, lasers et lance-missiles, voilà une sensation qui commençait à sérieusement manquer sur PC ! Bien entendu, on trouve de nombreux univers parallèles comme maintenant Heavy Gear chez Activision, et EarthSiege (maintenant appelé StarSiege), mais aucun n'égale l'aura de l'univers BattleTech. On est donc bien heureux de retrouver FASA Interactive sur la scène microludique pour son premier titre avec son nouveau partenaire, Microprose. Et histoire de casser le rythme en attendant le prochain simulateur 3D, Mechwarrior 3, les deux compères nous proposent un jeu de stratégie en temps réel. Vu la complexité que peut atteindre un combat entre Mechs, il paraît très ambitieux de ne pas recourir au tour par tour, mais les *designers* ont résolu le problème en libérant le joueur des soucis de gestion d'énergie et de pilotage des Mechs. Dans Mech Commander, vous vous contentez de donner des ordres tactiques à vos unités, et il appartient ensuite à chacun de vos pilotes de les exécuter au mieux de leurs possibilités, que vous pouvez évaluer selon quatre critères différents : précision des tirs, pilotage, habileté à faire sauter son Mech et surtout ne pas se ramasser à l'arrivée,

Comme en témoignent ici les barres de vie de vos Mechs, l'issue de nombreuses missions se joue à peu de choses !



Vu que les Mechs Clan sont généralement plus performants que les vôtres, à nombre égal, attendez-vous à souffrir !

Parmi l'arsenal varié du Clan, on trouve ces tourelles camouflées que seul un œil vigilant détectera à l'avance !


En utilisant les hauteurs, on peut parfois révéler les défenses ennemies... et les exploser par une attaque aérienne !


Un champ de mines peut briser un assaut ennemi, détruisant les véhicules et ralentissant la progression des Mechs.

et enfin utilisation des senseurs de détection. Ce qui ne veut pas dire que vous aurez tout le loisir de siroter un café-bière-whisky (rayez les mentions inutiles) pendant que vous enverrez vos Mechwarriors au combat, loin s'en faut !

Envers et contre tout

En effet, vos chefs n'ont pas exactement décidé de vous mâcher le travail. Pour placer votre mission en contexte, vous vous retrouvez à la tête d'une compagnie de Mechs de l'Inner Sphere, formée de trois lances, soit au total douze Mechs que vous pourrez déployer simultanément en combat. Votre force est chargée de préparer le terrain pour la libération de la planète Port Arthur, tenue par le Clan Smoke Jaguar. Je passe sur les détails politico-historiques menant à ce conflit, soit vous êtes fans de l'univers BattleTech et connaissez déjà les grandes lignes, soit n'en avez strictement rien à faire.

Par contre, et cela vous concerne directement, le Clan a l'avantage de pouvoir vous opposer des forces écrasantes, et pour couronner le tout, bien plus avancées technologiquement. Le caractère brutal de l'invasion se reflète dans votre introduction dans le jeu : pas de *tutorial*, et à part un mode Multijoueur (voir encadré), juste le bouton campagne qui n'attend plus que vous l'activiez. Après avoir tout ▶

Les poids mouches



Ces Mechs, pilotables par vos mechwarriors les moins expérimentés, sont parfaits pour reconnaître le terrain et manœuvrer derrière l'ennemi. Certains peuvent être équipés de sondes spéciales réduisant le champ de détection des radars ennemis.

Les versatiles



Ces Mechs moyens sont corrects dans toutes les catégories, vitesse, armure et armement, sans vraiment briller dans aucune. Ils composeront généralement le gros de vos forces.

Les gros lourds



Juste une classe en dessous des Mechs d'assaut, monstres de guerre que je vous laisse le soin de découvrir, les Mechs lourds ne peuvent être pilotés efficacement que par des Mechwarriors vétérans. Un peu pataudS, ils disposent par contre d'armures et d'une puissance de feu très respectables !

Les invertébrés



Les véhicules, beaucoup moins prestigieux que vos monstres anthropomorphes, joueront parfois un rôle clé sur le champ de bataille, comme les véhicules de reconnaissance, les poseurs de mines, et ces garages ambulants qui permettent de réparer et réarmer vos Mechs en cours de mission. Par contre, une fois utilisés, ils disparaissent de votre inventaire !


Quand la ruse échoue, il ne reste plus qu'à tout détruire méthodiquement pour s'emparer des bases ennemies !

L'opinion de Olivier

N'étant pas un fou furieux des Mechwarriors et autres joyeusetés, c'est avec scepticisme que j'ai abordé ce produit. Pourtant, ne l'ayant pas lâché quelques 10 missions plus tard, je dois bien en arriver à la même conclusion que Fred : Bluffant. On s'amuse autant à se préparer une équipe en élaborant des stratégies tordues au cours de la formation de son équipe qu'à les voir échouer une fois sur le terrain. Parce qu'en effet, Mechcommander n'est pas facile, et une stratégie basée sur trois Mechs lourds peut échouer là ou une autre basée sur cinq Mechs légers triompherait. Bref, une bonne surprise.



En plus des Mechs Clan, vous aurez affaire à de nombreux véhicules, qui peuvent facilement grignoter vos armures !



Avant chaque mission, à vous de composer votre force en fonction des Mechs disponibles et du tonnage autorisé.

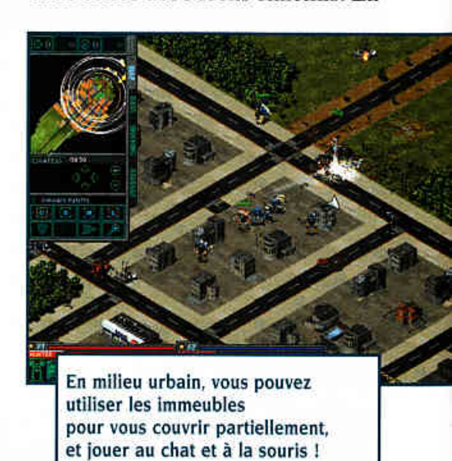
naturellement cédé à la tentation, vous voilà lancé dans la première des 30 missions offertes. Chacune est introduite par un *briefing*, à lire attentivement car il vous donne souvent de précieux indices. Avant de lancer vos Mechs au combat, vous pouvez passer du temps à les *customiser*, principalement en changeant leur armement et leurs senseurs, que vous pouvez soit acheter, soit récupérer sur des carcasses de Mechs détruits. Bien entendu vos choix sont au départ très limités, mais au fil des missions vous devriez rassembler suffisamment de ressources pour composer une force respectable !

Débarquement effectué !

Première surprise lorsque vous arrivez en mission, la carte ne se dévoile qu'au fur et à mesure que vous avancez, alors qu'elle vous était entièrement révélée pendant le *briefing* ! De plus, une fois révélée, la carte vous permet de repérer toute unité, même hors de portée de vos senseurs. Voilà qui manque un peu de logique, surtout que dans l'univers de BattleTech vous disposez en principe d'un tas de vaisseaux en orbite dotés de senseurs très puissants… Mais bon, quoi qu'il en soit, il devient vital de bien étudier la carte avant le lancement de la mission ! D'autre part, vous devez aussi prendre en compte le fait qu'il est impossible de sauvegarder en cours de mission. C'est parfois très frustrant, car si les missions ne sont pas très longues, la moindre erreur vous oblige à tout recommencer, jusqu'à l'accomplissement de tous les objectifs. En fait, on touche là au principal défaut du jeu : les missions sont entièrement scriptées, et si cela a permis aux *designers* de créer des scénarios très variés, cela oblige le joueur à trouver la bonne tactique pour réussir, souvent après de nombreux échecs. Avec une difficulté qui ne cesse de grandir de mission en mission, cela peut devenir très frustrant ! Malgré tout, il faut reconnaître qu'elles offrent beaucoup de variété : attaques de bases, de convois, escortes, sauvetages, défense d'objectifs-clés, et d'autres encore.

Tout dans la finesse

Pour gagner, votre meilleure arme en plus de vos Mechs, sera l'utilisation optimale de toutes les options tactiques mises à votre disposition, ainsi que la connaissance de vos armes et de celles des Mechs ennemis. En


En milieu urbain, vous pouvez utiliser les immeubles pour vous couvrir partiellement, et jouer au chat et à la souris !



Vous passerez le plus clair de votre temps entre missions sur cet écran, à réparer et équiper vos Mechs.

MultiMech

Les amateurs de Multijoueur apprendront avec plaisir qu'ils n'ont pas été oubliés dans Mech Commander, mais ils risquent de rester très vite sur leur faim. Ce mode est accessible par modem et câble null-modem, et accepte jusqu'à 6 joueurs en réseau IPX ou *via* Internet. Par contre, de base, Mech Commander ne propose que cinq scénarios Multijoueur différents, allant du classique *deathmatch* à la capture du drapeau, en passant par la destruction de la base adverse. Heureusement, on trouve déjà trois nouvelles cartes Multijoueur sur le Net, sur le site officiel www.mechcommander.com. Espérons que Microprose ne s'arrête pas là. D'autre part, vous pouvez aussi installer un *patch*, disponible sur notre CD-ROM, qui rend Mech Commander compatible avec l'Internet Gaming Zone de Microsoft. De cette manière, vous ne devriez pas avoir trop de mal à trouver des adversaires !

Les forces du Clan, malgré leur nombre, ne doivent pas vous détourner de votre objectif, comme ici ce convoi.

effet, chaque type de Mech ennemi est doté d'un armement spécifique, qui souvent délivre toute sa puissance à une portée précise, courte, moyenne ou longue. Heureusement, vous pouvez assigner à vos groupes de Mechs des tactiques d'engagement détaillées, comme par exemple attaquer de loin et maintenir la distance avec un ennemi plutôt conçu pour combattre à courte portée. Les OmniMechs du Clan ayant plutôt tendance à se concentrer sur un de vos Mechs, le plus faible ou dangereux (au choix), vous pouvez alors manœuvrer pour placer le reste de vos forces sur les arrières de l'ennemi, là où les armures sont plus fines et vulnérables. En théorie, vous êtes même censé pouvoir ordonner à vos Mechwarriors de cibler des parties précises des Mechs Clan, comme la tête ou une jambe, ce qui a comme avantage d'éviter sa destruction complète et vous permet de récupérer plus de matériel intact. Malheureusement, des essais répétés montrent que cette option est par trop aléatoire. Même avec des pilotes décents, un tir sur cent fera mouche et pendant ce temps vos propres Mechs seront déjà probablement réduits à l'état de poussière de titane... Moralité, votre meilleure chance de récupérer les Mechs ennemis est d'ordonner un cessez-le-feu dès que l'ennemi s'effondre. Vous voyez alors si le pilote s'éjecte ou si le Mech tente de se redresser. Sinon, vos pilotes continueront de s'acharner sur le Mech à terre, rendant alors son explosion plus que probable !

Attention les yeux !

Les explosions justement, vous n'avez pas fini d'en voir ! Malgré son moteur graphique en 2D, il faut reconnaître que la réalisation de Mech Commander ne laisse pas d'étonner. *Light-sourcing*, effet de fumée, rien n'y manque, et les animations des Mechs sont particulièrement détaillées et réussies. Vous disposez de deux niveaux de zoom, toutefois le plus détaillé offre une vision très restreinte du champ de bataille, et au final se révèle de peu d'utilité... Vos oreilles seront gâtées elles aussi, autant par la musique qui évolue en contexte que par les nombreuses conversations de vos pilotes, qui disposent tous de leurs propres voix et expressions. Maintenant, il reste toujours un doute sur la qualité de la traduction en français, car nous n'avons eu accès qu'à la version anglaise du jeu. En attendant, il faut reconnaître que Mech Commander fait honneur à BattleTech et on lui souhaite une suite pour continuer d'explorer ce vaste univers ! ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred

★★★★

Mech Commander est tout simplement bluffant. *Il dispose en plus d'une interface facile à maîtriser, une excellente jouabilité, si l'on excepte l'option ratée pour viser des parties spécifiques des Mechs ennemis. Le seul point vraiment négatif tient dans la linéarité de la campagne. Certes, vous pouvez la rejouer en profitant d'une première expérience, et encore améliorer vos Mechs, mais les missions ne recèleront plus aucune surprise. Un éditeur de missions aurait été le bienvenu, mais pour l'obtenir il faudra attendre l'add-on...*





Le mode zoomé permet de s'immerger encore plus dans les combats, mais seulement à courte portée.

Disposer de Mechs équipés de *jumpjets* permet parfois de passer par la porte de derrière et d'éviter bien des combats !

Du sable à perte de vue et un soleil de plomb en fusion. 70° à l'ombre et il n'y a pas d'ombre. Non, ce ne sont pas vos souvenirs de vacances, mais la sortie chez Westwood de Dune 2000. Au fait, vous savez épeler « déjà-vu » ?

Dune 2000

Épicé mais sans saveur



Ancien pote de Indiana Jones et ex-Slider, John Rhys-Davis interprète le mantra Atréide. Souvenez-vous, il était également Paladin dans Wing Commander.

Le dallage de l'aire de votre base est primordial car le sol de Arakis est corrosif et détruit lentement vos bâtiments.

Demandez à des fans du genre, quel est selon eux le premier jeu de stratégie en temps réel, 92,3 % vous répondront après un temps de réflexion estimé à quatre dixièmes de seconde : Dune 2. Les 7,7 % restant sont des esthètes pinailleurs qui vont vous ressortir leur SEGA Genesis poussiéreuse pour vous montrer que Herzog Swei était là avant. Toujours est-il qu'effectivement, en tirant des romans de Frank Herbert la quintessence guerrière et en greffant ce facteur sur une simulation économique plutôt digeste, l'équipe de Westwood avait, avec Dune 2, jeté les jalons d'un genre. Et, au passage, ils avaient fait leur premier carton. Car n'oublions pas qu'on parle de la société d'édition qui, par la suite, inonda nos disques durs de petits soldats belliqueux avec les hits Command & Conquer et Alerte Rouge. Les filons sont masos, ils adorent se faire exploiter.

Épiçons dans le vent

En six ans, Westwood a en quelque sorte fait de ce genre un terrain de chasse gardée. Peu nombreux sont ceux qui ont pu s'y aventurer avec le même succès, mis à part quelques braconniers ingénieux profitant du blizzard. Et après les *add-on* en rafale pour C&C et Alerte Rouge, on attendait de pied ferme la résurrection de l'aïeul dès les premières nouvelles de sa défibrillation. Dans le principe, rien ou presque n'a changé. Comme pour Dune 2, toute l'action de Dune 2000 se situe sur la planète Arakis (Dune, c'est son autre nom.), un monde désertique suscitant toutes les convoitises. Il faut dire que c'est le seul endroit connu renfermant l'épice indispensable aux voyages spatiaux. L'Empereur de l'univers lance une course entre les trois maisons se partageant le pouvoir : celle des Atréïdes, des Harkonnens et des Ordos. Le but sera de récolter un volume maximal de la précieuse épice, d'abreuver le sable de Dune du

Format CD-ROM PC
Éditeur Westwood
Sortie disponible
Prix env. 250 F.
Genre stratégie en temps réel
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte vidéo 16 bits, Win 95
Config. recom. P133

De prime abord, on se dit que les murs, c'est superficiel et totalement inutile dans la tactique. Grave erreur : ils régulent les points de passage de l'ennemi.



Délaissant un temps la vidéo, Dune 2000 propose aussi des séquences en pure 3D. Ici, des Harkonnens réprimant une manif en faveur de la libération des cactus.



Edric, le Mantra Ordos. Il a appris à parler le français avec le Sphinx en se donnant un genre supérieur et en terminant ses déclarations par des menaces.

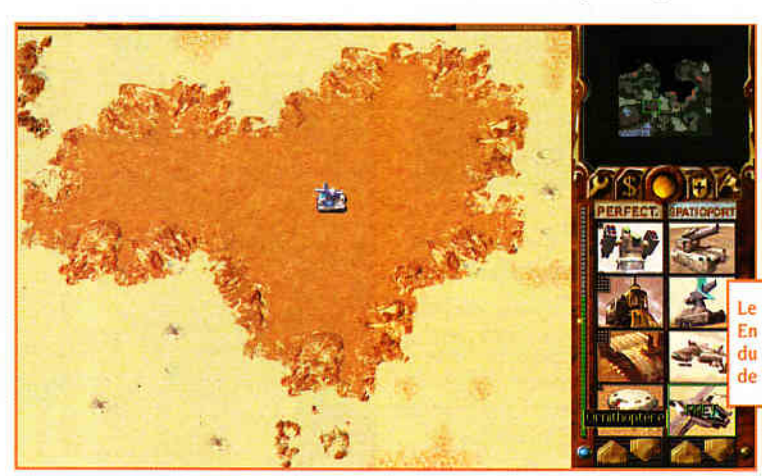
Une bonne flottille de transporteurs vous permettra de déplacer tous les blindés rapidement. Attention toutefois aux lance-missiles.

Une des grandes joies de Dune 2000 : envoyer ses blindés écraser littéralement les fantassins ennemis. Ah ! Ce petit bruit de cafard craquant sous une semelle...

sang de vos ennemis et de rentrer à temps pour avoir encore de l'eau chaude, histoire de prendre une bonne douche. Si vous possédez votre ordinateur depuis moins de deux heures et demie (ou si vous ne connaissez absolument rien à ce genre de jeu), je sens poindre la question : « Mais pourquoi voudriez-vous que je récolte cette substance bizarre ? » Et bien tout simplement parce que c'est elle qui gonflera votre compte en banque et vous permettra de poursuivre votre effort de guerre. Car il va bien falloir que vous développiez des armes et que vous produisiez des unités si vous voulez vous imposer à la concurrence.

Chers ennemis

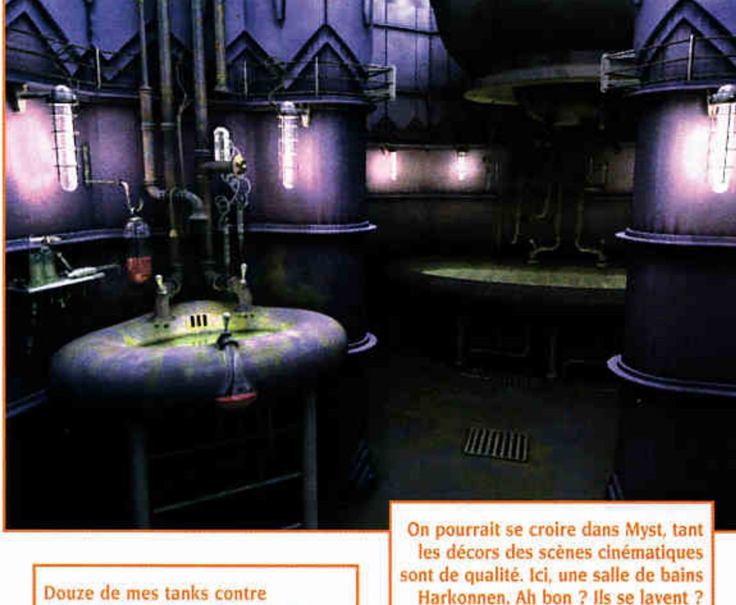
Puisqu'on en parle, nouvelle analogie entre Dune 2000 et Dune 2 : les antagonistes. C'est un peu la « Sainte Trinité » selon Sergio Leone. Les bons, les brutes et les truands. Les Atréïdes tout d'abord, aux armes élégantes et propres, aux motivations aussi *glamour* qu'un spot de recrutement de l'armée de Terre. Battons-nous mais restons *gentlemen*. Ils sont les seuls capables de rallier à leur cause les indigènes du désert de Arakis : les Frémens. Face aux fleurets mouchetés des Atréïdes ; les dignitaires de la maison Harkonnen font figure de grosses brutes dégénérées. C'est clair, ceux-là préfèrent le surnombre et la taille à la tactique subtile. Enfin, le troisième camp, les Ordos, qui ont su élever la perfidie au rang de grand art. Alors que les Atréïdes volent un bâtiment à leurs ennemis, que les Harkonnens enverront leurs tanks lourds pour le raser, les Ordos, eux, commanditeront un attentat perpétré par un saboteur invisible. Il faut de tout pour faire un monde, même en science-fiction. Dans ce conflit tripartite, les développeurs ont ajouté des mercenaires et des contrebandiers avec lesquels il faudra composer le moment venu. Leurs bases regorgent souvent de biens qui sont pour vous ▶



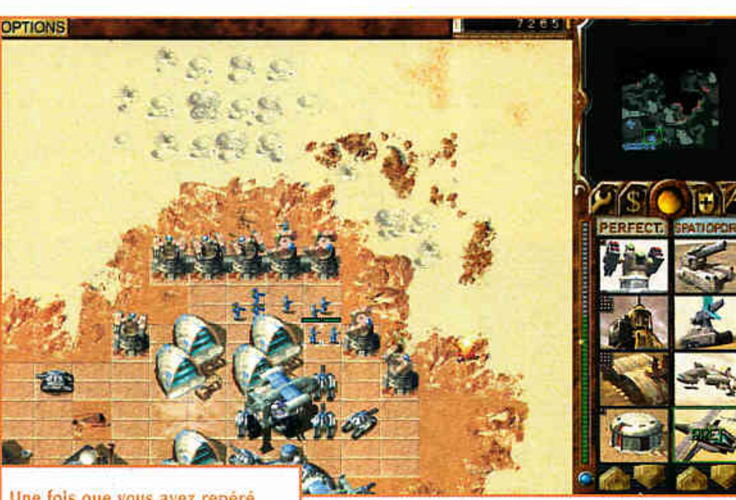
Le tank sonique, l'arme inhumaine des Atréïdes. En effet, elle balance aux unités ennemies du concentré de Céline Dion hurlant la B.O. de *Titanic*.

L'AVIS DE XAVIER

Seulement trois étoiles, soit, mais trois étoiles amplement méritées. Quatre aurait été une note un peu surévaluée. Le temps a passé depuis Dune 2 et cette nouvelle mouture se contente de faire un point sur les évolutions graphiques et de l'intelligence artificielle qui ont eu lieu depuis six ans. Hélas, on peut regretter amèrement l'absence totale d'effort en ce qui concerne l'apparition de nouvelles unités ou, allons-y carrément, un principe de jeu dont l'originalité aurait transcendé celle de l'illustre ancêtre. Remake plat.



On pourrait se croire dans Myst, tant les décors des scènes cinématiques sont de qualité. Ici, une salle de bains Harkonnen. Ah bon ? Ils se lavent ?



Une fois que vous avez repéré d'où viennent les ennemis, une bonne fortification, style ligne Maginot, leur coûtera cher en blindés.



Douze de mes tanks contre une pauvre petite moissonneuse. Je sens que ça va agacer nos petits amis Harkonnens.

le seul moyen de les avoir…, les moyens. Et c'est là qu'on peut parler d'une première nouveauté : l'apparition quelque peu timide d'un aspect tactique dans certaines missions. Dans Dune 2, tout se résumait à gagner en ayant plus d'unités que ceux d'en face. Dans Dune 2000, il arrive parfois qu'une poignée d'hommes soit tout ce dont vous disposiez pour accomplir une phase cruciale de mission. Ultime danger du monde qu'on vous a chargé de conquérir, les vers des sables. Ces limaces *king-sized* rampent sous les surfaces sableuses et ne se montrent que pour engloutir d'une bouchée le véhicule imprudent. Quand il s'agit d'une moissonneuse, ça énerve.

REFONTE AU SOLEIL

L'idée maîtresse de cette refonte n'était pas de proposer un nouveau jeu. Ça, c'est clair dès les premières minutes. En fait, il s'agissait pour Westwood de remettre Dune 2 au goût du jour sur le plan technique. En ce qui concerne l'amélioration graphique, l'avis reste mitigé. Les transparences des explosions ou des flammes crachées par les hautes cheminées des raffineries sont vraiment splendides. Les bâtiments ne sont plus en vue du dessus (ou presque) mais dans un angle 3D plus prononcé. Ils ont donc gagné en volume. Hélas, les différentes unités manquent cruellement de détails qui les auraient rendues plus vivantes. Et l'on retrouve exactement celles qui étaient déjà dans Dune 2. L'intelligence artificielle a elle aussi subi un *lifting* et l'on peut enfin faire des parties en Multijoueur. Enfin, signalons que tous les *briefings* des missions ont été tournés en vidéo. C'est bien, mais n'aurions-nous pas été en droit d'en attendre plus après six ans ? Surtout de la part d'une société qui peut se targuer d'être pionnière du genre… ■

Xavier Hanart



Dune 2000	
Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Beaux effets visuels
- Le prix
- I.A. améliorée

Les moins
- Peu d'originalité
- Peu de missions Solo
- Pas de nouvelles unités



Un ver des sables vient d'avaler tout rond ma moissonneuse sur le chemin du retour. Le tank à droite devra rejoindre les rochers fissa.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX





UN CD-ROM MAC & PC

Des sharewares délirants, des vidéos étonnantes, du charme et des tonnes de gadgets.

SPÉCIAL X-FILES
Découvrez Gillian Anderson sous toutes les coutures, le phénomène X-Files, la vérité est-elle sur le Net ?

TERREUR SUR LE NET
Les sites sur les attaques de requins ! Les dents de la mer, véritables histoires et images.

DICO DINGO
à lire pour rire ...

LE ZAPPING INTERNET
Impertinent, drôle et vécu !

MICRO DINGO N°2
ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

9,21 FTTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63



+ 3 GRANDS JEUX COMPLETS

3 SUPERS SIMULATIONS



+ 1 CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES



Recevez-le directement chez vous par courrier :
Remplissez et retournez-nous le coupon ci-dessous, accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Pressimage

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
HS PC Fun		49 F	10 F	

HSPCF

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
.... Tél : ....
Code Postal : .... Ville : ....
A retourner à Ingrid Lelong - VPC - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - Tél. : 01 49 88 63 90.

Après Red Line Racer, c'est au tour de Castrol Honda Superbike World Champions de s'attaquer à la suprématie de Moto Racer. Mais le concours de la star des motos, la Honda RC45, suffira-t-il à faire monter ce jeu sur la première marche du podium ?

Castrol Honda Superbike World Champions

Mets de l'huile !

Saviez-vous que la Honda RC45 avait remporté les 24 heures du Mans à trois reprises, le Bol d'Or en 1997 et le championnat du monde de Superbike 97 ? Comment ? Vous n'en avez rien à faire ? Et bien moi non plus, mais comme la Honda RC45 est la seule et unique moto que vous allez piloter durant le jeu, autant que vous le sachiez (on ne vous a jamais dit qu'il ne fallait pas monter sur n'importe quoi ?). Cette nouvelle simulation va donc vous faire participer à des apprentissages, des entraînements, des courses uniques et à des championnats sur dix circuits différents. S'il est vrai que ces modes de jeu sont ultra classiques, on notera tout de même l'effort d'originalité fourni pour la phase d'apprentissage. Celle-ci vous propose en effet de vous familiariser avec les circuits en suivant un moniteur connaissant parfaitement les trajets. De nombreuses autres options ont également été implémentées afin de faciliter l'entrée du débutant dans le jeu (six niveaux de difficulté, trajectoire idéale, freinage automatique, etc.). Si vous avez joué à la série des F1 Grand Prix, ces options ne vous sont sûrement pas inconnues. En effet, Castrol Honda Superbike World Champions présente quelques similitudes avec la série précitée et en particulier son côté simulation. De ce point de vue, il s'éloigne d'ailleurs de Moto Racer qui était un jeu d'arcade pur et dur. Vous aurez ainsi la possibilité d'effectuer certains réglages sur votre moto : choix des pneus, régime des six vitesses, etc.

Une panoplie d'avaries

En fonction du niveau de difficulté choisi, vous aurez également à faire face à de nombreuses situations critiques : une surchauffe du moteur, des pneus usés, une direction incontrôlable ne sont que des exemples des avaries possibles. Ce réalisme se retrouve également dans les réactions de la moto sur circuit. Hormis la gestion des collisions (qui semble tou-



Les circuits sont aussi fades qu'ennuyeux. Seul celui-ci (doté d'un saut) vous procurera quelques sensations...

Les images parlent d'elles-mêmes : voilà le résultat quand on utilise de l'huile Castrol dans sa moto !

Le moindre contact et c'est la chute assurée pour vous. Vos adversaires sont honteusement plus chanceux.



N'espérez pas jouer en écran *splitté* sur un P233 avec carte 3Dfx 2 : ce serait pure utopie !



Format CD-ROM PC
Éditeur Interactive Entertainment
Sortie disponible
Prix env. 300 F.
Genre simulation de moto
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, Win95
Config. recom. P233, 32 Mo de RAM, Carte 3Dfx



Non content d'être dans le mauvais sens de circulation, je suis aussi en train de manger le bitume !

Vu qu'aucune carte n'est à votre disposition, vous avez tout intérêt à connaître parfaitement les circuits.

Si le décor de ce circuit est assez entraînant et coloré, ce n'est malheureusement pas le cas des autres.

En mode Apprentissage, vous bénéficierez d'un moniteur, de la trajectoire idéale et d'indications de direction.

jours vous être défavorable), la moto réagit avec beaucoup de cohérence (enfin je suppose car je n'ai jamais piloté de moto de ma vie !). Ainsi, à trop grande vitesse, votre bécane dérapera dans les virages et elle chassera si vous accélérez trop tôt à la sortie de ceux-ci. De ce fait, le plaisir de pilotage est bien réel. L'impression de vitesse qui devrait compléter ce plaisir n'est malheureusement bien rendue qu'à partir d'une certaine configuration (le jeu est juste fluide sur un P200 équipé d'une carte 3Dfx 2). Afin de vous adonner aux joies du pilotage, deux vues différentes vous sont proposées : une vue subjective et une vue de derrière. Cette deuxième vue, difficilement jouable, contraint irrémédiablement à revenir à la première beaucoup plus accessible. La 3D desservant les graphismes est d'assez piètre qualité : les mains du pilote sont rectangulaires et les arbres bordant la route, sans aucun volume, semblent issus d'un montage papier. Les circuits proposant pourtant différents environnements (campagne, ville, etc.) ne possèdent aucun cachet et, hormis quelques sauts, rien ne viendra vous surprendre. C'est d'ailleurs le principal défaut de Castrol Honda Superbike World Champions : l'approche simulation, qui n'a pas été développée à l'extrême, a trop empiété sur le côté *fun* du jeu. Avec des bruitages limités au strict minimum, on comprend pourquoi le plaisir de jeu n'est pas celui auquel on pouvait s'attendre.

Vous retrouverez tout de même toutes les options classiques de jeu en réseau et même une option pour jouer à deux en écran *splitté*... Dommage qu'une station Dec Alpha soit la config minimale pour pouvoir en profiter. ■

Sébastien Tasserie

L'opinion de Luc

Ce que semble oublier Sébastien, c'est que Castrol HSWC est le tout premier vrai simulateur de moto. Aucun jeu ne nous avait jusqu'à présent offert des sensations de course aussi fines et aussi réalistes : les amateurs sauront l'apprécier. Quant à la réalisation, il est vrai qu'elle pêche un peu : le moteur 3D (véloce à partir du P200) et le graphisme laissent un peu à désirer. Le jeu ne plaira évidemment qu'aux passionnés, qui doivent d'ailleurs attendre (et ils ont raison) Superbike.



Les « Wheeling », à défaut d'être plus spectaculaires, sont plus difficiles à réaliser que dans Moto Racer.



Avant le départ de la course, vous pourrez effectuer quelques réglages sommaires sur votre Honda RC45.

L'avis de Sébastien

La première erreur des concepteurs de Castrol Honda Superbike World Champions a été de choisir un titre aussi long prédestiné à m'énerver royalement. Plus sérieusement, je pense que ces derniers n'ont pas su donner une orientation à leur jeu : simulation ou arcade. Ils auraient dû trancher plus nettement afin de ne pas se retrouver avec un jeu mi-figue mi-raisin. Ni le côté simulation, ni le côté fun ne sont en effet assez développés pour satisfaire les joueurs. Surtout avec une réalisation d'ensemble aussi moyenne. Décevant...



Castrol Honda Superbike

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Réglages possibles
- Mode Apprentissage
- Les ralentis

Les moins
- Une seule moto
- Circuits sans surprise
- Bruitages pauvres

Avec plus d'un million de CD-ROM vendus à travers le monde, Starcraft est devenu un jeu culte. À l'image de Warcraft 2, les suites vont pleuvoir à n'en pas douter. D'ailleurs, on commence tout de suite avec Insurrection, développé par Aztech New Media.

Starcraft Insurrection

Le bon filon

Si vous avez été un mordu de Warcraft 2, le nom de Aztech New Media va faire « tilt ! » dans votre tête. En effet, c'est cette équipe qui avait développé Armory, une suite de campagnes pour Warcraft 2. Elle récidive aujourd'hui avec Insurrection, en ajoutant de nouvelles campagnes à Starcraft ainsi qu'une multitude de cartes Multijoueur. Mais commençons par le mode Solo. Dans la lignée du jeu original, les trois races seront, chacune à leur tour, héroïnes d'une histoire. Ce qui nous donne donc un total de trois campagnes à effectuer. Comportant 10 scénarios chacune, vous risquez d'être occupé pendant un petit moment. Attention toutefois, ne vous faites pas de fausses idées quant à la nature de ces campagnes. Ce sont juste des *briefings* qui s'enchaînent tout en suivant un fil conducteur. Insurrection ne comporte aucune scène cinématique et on s'implique difficilement dans le déroulement du scénario, source éventuelle de motivation. Précisons quand même que les *briefings* sont de qualité. Les voix sont superbes et on assiste à des rebondissements au niveau du scénario (engueulade, humour, tension, etc.). On remarquera aussi que l'ordre dans lequel vous « devrez » accomplir

Annihilation des unités de base Zerg. Cet Archon trouve cette tâche bien peu honorable pour un guerrier.

Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie disponible
Prix env. 180 F.
Genre stratégie
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x



Des humains ont trahi..., ils doivent payer ! Attention car l'I.A. est franchement balaise.



Ici, vous devrez jouer les Protoss et les humains (à la suite d'une alliance) contre d'autres Protoss.



Voici les Ghosts qui se chargeront des missions d'infiltration... De redoutables guerriers.

Éternelle guerre entre humains et Protoss..., les humains sont plutôt mal barrés à moins qu'une petite alliance ?...

les campagnes est différent. Dans Starcraft, vous incarniez les Humains, puis les Zergs, et enfin les Protoss. Dans Insurrection, vous jouerez les Humains en premier (toujours les grands perdants) mais ensuite vous serez Protoss puis Zerg, ce qui laisse présager une autre fin que celle de Starcraft.

À ce propos, l'histoire de Insurrection se situe bien après la victoire écrasante des Protoss. Ces derniers ont omis de raser une petite planète nommée Brontes IV. Ce qui a permis à l'humanité de mettre sur pied une rébellion organisée..., mais pour combien de temps ? Les Protoss sont à l'affût et certains humains fanatiques recréent la race des Zergs en pensant que celle–ci les sauvera... Voilà pour la petite histoire. Malheureusement, Insurrection n'a rien d'innovant. Aucune nouvelle unité à découvrir ; les cartes et décors sont classiques, bref, on est un peu déçu. Toutefois, ce qui m'a semblé être le point fort de cette extension est sans conteste l'intelligence artificielle. Elle est tout bonnement hallucinante. On se croirait face à un humain ! D'habitude, l'ordinateur utilise à peu près toujours la même technique pour essayer de vous écraser... Eh bien là, à chaque partie rechargée, l'attaque est différente. Un vrai challenge je vous dis ! De plus, les missions sont variées et vous devrez effectuer des escortes, des infiltrations, des éliminations en masse, etc. Une fois pris dans l'ambiance de la mission, on a plus le temps de s'ennuyer.

Fan de réseau, par ici...

Et si vous avez encore de l'argent à donner à France Télécom ou bien si vous êtes accro de Starcraft en réseau, votre bonheur se trouve aussi dans cette extension... Tenez-vous bien, plus de cent cartes élaborées spécialement pour les parties Multijoueur sont disponibles ! De deux à huit joueurs, vous vous affronterez sur des cartes allant de 64 x 64 à 256 x 256, et jouables sur Battle.net comme en réseau local ! Si vous vous étiez lassé de refaire toujours les mêmes scénarios avec vos potes, voilà de quoi repartir du bon pied.

Au final, mon avis sur cette suite reste quand même mitigé. Insurrection n'apporte rien de nouveau par rapport à son aîné. Il se contente de prolonger ce qui avait déjà été fait, les scènes cinématiques en moins. Cependant, il est indéniable que l'on trouve du plaisir à jouer les campagnes ou les nouvelles cartes Multijoueur. Mon conseil : attendez Brood Wars (*add–on* signé Blizzard) si vous voulez vraiment de nouvelles scènes cinématiques. Si ce manque ne vous gêne en rien, alors Insurrection est fait pour vous. ■

Loïc Claveau



Les trahisons vont bon train et dans la campagne Zerg, tous les insectes ne seront pas vos amis...

Hum..., sur les grandes cartes aussi d'ailleurs. Construisez des défenses le plus vite possible.

Votre mission consiste à vous infiltrer afin de secourir des prisonniers. Le scénario se dévoile petit à petit.

Sur les très petites cartes, vous aurez à faire face à la fameuse Rush de l'IA.



L'avis de Loïc

★★★

Pourquoi trois étoiles alors qu'il en reçoit quatre partout ? Et bien, pour le manque d'innovation. C'est quand même du déjà-vu, du réchauffé quoi ! C'est sûr, l'ambiance Starcraft est belle et bien présente, on tombe sous le charme assez rapidement, mais Insurrection laisse un petit goût amer à ceux qui n'ont pas l'occasion de jouer en Multijoueur. M'enfin, si vous êtes un fada du réseau, si vous avez fini les campagnes Starcraft... Bref, si vous avez adoré Starcraft tout court, Insurrection vous apportera joie et allégresse.

Starcraft: Insurrection	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

★★★

Les plus
- Les *briefings*
- Multitudes de cartes
- C'est Starcraft !

Les moins
- Pas de cinématiques
- Pas de nouvelles unités
- Pas de Wookie

Un an et demi après la sortie remarquée de Pod, Ubi Soft récidive et nous propose une nouvelle course automobile opposant des bolides au look « animal ». Voilà enfin un bon moyen de savoir si, dans la vie, vous êtes plutôt requin ou mante religieuse !



Scars

Et le tigre est en toi !

Depuis des années, les courses automobiles nous en font voir de toutes les couleurs. Impossible même de recenser tous les types de voitures que nous avons pu piloter : karts, formule 1, voitures de sport et micromachines ne sont que quelques exemples d'une longue liste. Mais jusqu'à présent, aucun de ces jeux ne nous avait jamais donné l'occasion de piloter des voitures animales… Et bien, avec Scars, c'est maintenant chose faite ! Même si cela ne constitue pas une révolution pour les jeux de course automobile, les *designs* des différents bolides sont assez recherchés pour être remarqués. Vous allez donc pouvoir piloter neuf véhicules présentant d'étranges ressemblances avec des animaux pas vraiment familiers (lions, tigres, éléphants, etc.). Bien évidemment, la ressemblance ne se limite pas au physique et les caractéristiques des voitures varient en fonction des animaux qu'elles représentent. Petit exemple. Si vous désirez piloter un véhicule doté d'un lourd blindage, vous choisirez l'éléphant et si vous préférez une voiture rapide, vous opterez pour le tigre. Simple, non ? Pour étrenner vos voitures, vous retrouverez les modes de jeu classiques : le mode Miroir, le Challenge, le Contre-la-montre, le Duel et le Championnat. Celui-ci se compose de trois coupes qu'il vous faudra remporter successivement pour pouvoir découvrir l'intégralité des circuits. Vous pourrez également organiser votre propre championnat en choisissant les épreuves parmi les circuits que vous aurez découverts. Mais vous devez certainement vous dire que jusque-là, Scars n'apporte rien de nouveau au genre. Et bien vous n'avez pas tort !

Un air de Pod

Et ce n'est pas en disputant votre première course que cette impression va se dissiper. En effet, le *design* des circuits, les effets de lumière, les traces derrière les voitures, tout rappelle l'ambiance du maintenant célèbre Pod. En revanche, si ce dernier proposait des circuits plutôt originaux, Scars revient à la normale en nous

Vous pourrez disputer les courses à différents moments de la journée : ici, la tombée de la nuit.

Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie disponible
Prix env. 350 F.
Genre course automobile
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. P233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte 3D

Si vous ne sautez pas par-dessus, cette barrière lumineuse peut vous faire perdre de précieuses secondes…



Voyez le bon côté des choses : vous avez perdu des places au classement mais le feu d'artifice est réussi.

Vous trouverez des missiles aux quatre coins du parcours. N'hésitez donc pas à les utiliser…

Si rien ne vient gêner ce duel, c'est la voiture-requin qui le remportera sans aucune difficulté.

L'avis de Sébastien

Le rythme effréné des courses, les nombreuses armes vicieuses, les superbes effets de lumière, tout a été fait pour que Scars devienne un bon jeu d'arcade. Et c'est réussi ! Malheureusement, il laisse également une désagréable impression de déjà-vu, tant au niveau des circuits qu'au niveau de la réalisation. Ce bilan mitigé fait que Scars ne parvient pas réellement à convaincre et qu'il ne s'avère être qu'un jeu suffisamment amusant pour tenter les joueurs que nous sommes de temps à autre. Remarquez, ce n'est déjà pas si mal...



Avec le changement de décor arrive, presque toujours, la variation de terrain : adaptez votre conduite !

Selon le terrain, les voitures se contrôlent différemment. Sur neige, elles ne se contrôlent pas du tout !



offrant des balades à thème. Vous visiterez donc les alentours d'un temple aztèque, dévalerez des pistes de ski ou virevolterez dans les gorges d'un canyon. Afin de ravir le touriste que vous êtes, vous pourrez pratiquer ces circuits dans différentes conditions : de jour (beau ou mauvais temps), à la tombée de la nuit ou encore dans l'obscurité la plus totale.

Armurerie ambulante

Comme vous pouvez vous en douter à la vue de ces circuits, Scars s'inscrit clairement dans la catégorie arcade. Ainsi, en plus de la conduite traditionnelle (dérapage au frein à main compris), vous aurez la possibilité de faire sauter votre véhicule par-dessus des obstacles déposés par vos concurrents. Car en effet, pour arriver à vos fins, vous allez avoir l'opportunité de manipuler un grand nombre d'armes. Vous pourrez retarder vos adversaires en tirant de simples missiles, en leurs collant une bombe à retardement (qui se repasse d'adversaire en adversaire jusqu'à explosion), en déposant un aimant ou une barrière lumineuse infranchissable en plein milieu de la route. Vous aurez, en quelque sorte, la panoplie du parfait petit pirate de la route ! Dans la mesure où les armes se régénèrent extrêmement vite après le passage d'un véhicule , la course se joue à un rythme endiablé et il n'est pas rare de passer de la première à la sixième place en quelques secondes. Même si cela peut être frustrant dans certaines situations, ce rythme est un des très bons points de Scars : tant que vous n'avez pas passé la ligne d'arrivée, la course n'est pas gagnée ! Au niveau réalisation, les graphismes sont de très bonne facture. Les véhicules ressemblent à ce qu'ils sont censés représenter (des animaux pour ceux qui ne suivent pas !) et les effets de lumière sont nombreux et superbes. On appréciera particulièrement l'éclat des barrières lumineuses ainsi que l'éblouissement provoqué par les lampes accrochées le long du canyon. L'animation est plus que correcte mais les joueurs possédant une grosse machine risquent d'être déçus. En effet, les concepteurs semblent avoir privilégié les petites configurations et le jeu s'avère tout à fait jouable sur P166 (il tourne même sur mon P133 !). Mais après le vent des louanges, voici venir celui des reproches. Tout d'abord, pour un jeu d'arcade pur et dur, Scars ne propose pas assez de circuits et l'on arrive assez vite à remporter les championnats. Ensuite, Scars ne présente aucune nouveauté et hormis l'aspect graphique, rien ne le différencie des précédents jeux de la sorte. Il n'est donc qu'un énième jeu de course orienté arcade et possédant une réalisation efficace. Il reste néanmoins un bon jeu de course prenant toute son ampleur en réseau ! ■

Sébastien Tasserie

Avec les explosions qui jaillissent de tous les côtés, il est souvent difficile de se concentrer sur la conduite.





Scars	
Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- *Look* des voitures
- Rythme des courses
- Nombreuses armes

Les moins
- Peu de circuits
- Aucune nouveauté
- Nombreux *bugs*

Avec Pro Pilot, Sierra voulait sans doute vous faire oublier votre agressivité en vous envolant vers un ciel devenu pour quelques heures un havre de paix et d'harmonie. Hélas, avec certains softs, on n'a pas besoin d'ennemis...

Sierra Pro Pilot

Les cieux grands ouverts

Quand on se retrouve à piloter un avion sur PC, c'est bien souvent de façon guerrière. *Dogfights*, suprématie aérienne, reconnaissance agressive et autres bombardements constituent le lot quotidien des Manfred VonRichthofen en herbe. Pourtant, on aimerait bien parfois rejoindre les nuages en ligne droite, sans avoir à zigzaguer pour se défaire du Sukhoï 27 ou du Zéro qui nous colle au train, toutes mitrailleuses hurlantes. C'est à ça que servent les simulateurs civils (dans tous les sens du terme). Bien sûr, si le genre est un peu phagocyté par Microsoft et sa série des Flight Simulator, ce n'est pas une raison pour que d'autres éditeurs ne tentent pas leur chance. Après Looking Glass avec Flight Unlimited, c'est Sierra qui se met sur les rangs avec Pro Pilot.



L'architecte 3D de Pro Pilot bossait chez LegoLand avant de se faire lourder. Les grandes âmes de Sierra l'ont ensuite engagé...

Vue d'ensemble sur la cabine du Citation Jet et l'absence totale de passagers. Ont-ils déjà sauté ?

Format CD-ROM PC
Éditeur Sierra
Sortie disponible
Prix env. 400 F.
Genre simulateur de vol
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, 60 MoDD, Win 95.
Config. recom. une machine de SF ?

Là, l'hôtesse, elle va gueuler. J'avais pourtant dit de ne pas embarquer Schwarzenegger à bord.

Avion-école

Le gros point commun entre ces trois *softs*, c'est leur aspect éducatif. Mais il est clair que Pro Pilot a la fibre professorale plus développée que ses prédécesseurs. Ça commence par une série de leçons au sol, 31 en tout, qui abordent tous les aspects du sujet de « Oh ! Mais c'est quoi cette drôle de pendule qui ne marque même pas l'heure ? » à « Bon, comment on fait pour atterrir en plein typhon ? » Des séquences vidéo et la voix patiente d'un instructeur vous expliquent toutes les subtilités du *triming*, comment ne pas casser votre assiette et l'importance du manche à balai pour bien réussir ses paliers. Leur contenu a été supervisé par la Fédération Fédérale de l'Aviation. Ça en impose. C'est plutôt clair et compréhensible, avec des animations zoomant sur l'objet de la leçon et permettant

Les bimoteurs semblent bénéficier d'une stabilité qui s'explique sûrement par les deux points d'appui que sont leurs moteurs.



Difficile de piloter avec cette vue car les commandes de direction sont inversées. Les atterrissages deviennent sportifs.

« Mesdames, messieurs, le capitaine et son équipage sont heureux de vous accueillir sur ce vol de Aliasing Airways. »



Le saviez-vous ? La France est le premier pays producteur et exportateur de pixels. Ici, des champs autour de Toussus-le-Noble.

Un moteur refuse de se mettre en route. Dans la cabine, l'effet stéréo suit et une seule des enceintes du PC fonctionne.

de bien l'appréhender. Hélas, on aurait certainement apprécié que ces cours théoriques soient suivis d'applications pratiques immédiates. Par exemple, de se retrouver directement en phase finale d'approche par vent de travers pour voir si on a bien assimilé le cours ou si tout ça va se terminer à l'infirmerie. Il faut se lancer dans un vol « normal », mené de bout en bout pour y arriver. Comme dans la réalité en somme. Et c'est d'ailleurs ce réalisme qui marque le plus l'ambiance de Pro Pilot. On n'est pas vraiment là pour rigoler, c'est sûr. Ceux qui considèrent cela comme normal ont raison. Ce type de simulateur n'est plus tout à fait un jeu et doit posséder un minimum d'austérité. Mais laisser l'opportunité à l'utilisateur, comme l'ont fait certains dans cette catégorie, de prendre les commandes d'un zinc de voltige, d'un planeur ou d'un biplan aurait rendu Pro Pilot un peu plus attrayant.

Cheval sauvage

Parlons chiffres. Les avions proposés sont au nombre de cinq. Ça fait court. Deux Cessna et trois Beechcraft. Le groupe se décompose en deux monomoteurs, deux bimoteurs et un Jet d'affaire. Vos premières heures de vol auront lieu sur le Cessna 172, un *bronco* des airs aux commandes duquel vous allez vite apprendre les ficelles. Il faut dire que, de la bande, c'est certainement le plus compliqué à maintenir en l'air. Ne faites pas ce qu'on vous a appris et ce sont les retrouvailles dispersantes avec le plancher des vaches, assurément. Les zones reproduites englobent une bonne partie de l'Europe de l'Ouest et la totalité du territoire des États-Unis. Il est à noter que Pro Pilot se présente en trois CD. Un pour les leçons, un pour les States et le dernier pour le vieux continent. Bizarrement, quand on change de zone de vol, donc de CD, il faut réinstaller le jeu. Un système tenant du *data-disc* aurait sûrement été plus pratique mais les programmateurs de Dynamix en ont décidé autrement. Les leçons restent communes aux deux territoires, et peuvent donc être révisées à n'im- ▶

Tentative d'atterrissage de nuit complètement foirée. On refait le tour et on recommence avec calme...

L'avis de Xavier

★★ *Si vous voulez apprendre ou mieux comprendre comment fonctionne un avion et savoir enfin si ces hordes de cadrans servent à autre chose qu'à frimer, Pro Pilot est fait pour vous. Si vous êtes dans un grand trip « sado-maso » et que c'est l'austérité qui mène votre vie, n'hésitez pas non plus, vous y trouverez votre compte. Par contre si vous avez décidé de tester votre nouveau PII 400 avec son écran 21 pouces et la toute dernière carte accélératrice 3D, passez votre chemin car le graphisme est irrémédiablement hideux. Copie à revoir d'ici décembre...*



Le GPS amovible vous permettra d'appeler votre mère. Ah non ! Ça c'est le GSM. Le GPS, c'est pour se positionner.

porte quel moment, même en avion. Dans ce cas toutefois, il vous faudra être prêt à sacrifier le plan de vol que vous aviez soigneusement et longuement élaboré avant de décoller. Pourquoi ? Bonne question...

Un vrai manche

Quand ce *soft* a été présenté à des pilotes dans les aéro-clubs, ils ont tous plébiscité le moteur de vol qui, je cite pour en avoir interrogés, reproduit fidèlement les réactions d'un avion. À ce niveau, beaucoup le placent même au-dessus de FS98 et considèrent que Pro Pilot devrait vraiment permettre à un débutant d'appréhender le début de sa formation avec plus de facilité. Tant mieux. Mais si on se replace sur un plan purement informatique, c'est l'adjectif catastrophique qui vient le premier à l'esprit. Oublions le moteur de vol et parlons du moteur graphique. C'est poussif, ça rame sur un PII 400 et le tout pour nous présenter des textures pixellisées à outrance, qu'il s'agisse de montagnes ou de nuages. Et en ce qui concerne les très rares objets 3D (deux hangars et une tour de contrôle par aéroport), c'est plus de l'*aliasing*, mais les marches du Sacré-Cœur. Et ne pensez pas pouvoir y changer quoi que ce soit en bidouillant les options : rien n'est prévu pour améliorer le graphisme. Pro Pilot ne gère même pas les cartes accélératrices. Mais Dynamix et Sierra ont annoncé que Pro Pilot 1999 qui devrait sortir avant la fin de l'année (délai court = problème reconnu) devrait corriger les nombreux défauts graphiques, disposer de nouveaux avions et étendre les zones de vol. Dommage pour lui, on n'a jamais deux fois l'occasion de faire une première impression... ■

Xavier Hanart

Le truc moche en damier devant mon avion, ce n'est pas le carrelage de la cuisine, c'est un nuage (!).



Suivant la positon de l'avion par rapport au soleil couchant, un bel effet d'ombre se dessine. Un des seuls du jeu.



Sierra Pro Pilot	
Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★

Les plus
- Leçons passionnantes
- Jolis tableaux de bord
- Vol de nuit agréable

Les moins
- Gestion graphique naze
- Peu d'avions
- Installation peu pratique

Ils sont chauves, rondouillards, stupides, portent une affreuse salopette rouge, se nomment les Skullies et ce sont eux que vous allez diriger dans Skullcaps, le nouveau jeu de stratégie des concepteurs de Baldies. Dites-vous que ça aurait pu être pire...

Skullcaps

Au pays des têtes d'œuf

Les Skullies ont des qualités : ils sont attachants (autant qu'ils sont stupides) et ils sont drôles (autant qu'ils sont ridicules). Skullcaps, contrairement à la plupart des jeux de stratégie, ne joue donc pas la carte du réalisme mais plutôt celle du délire. Mais avant de pouvoir apprécier pleinement cette facette du jeu, vous devrez en apprendre les bases qui s'avèrent être originales. Ainsi, vos Skullies peuvent à loisir devenir travailleurs, maçons, scientifiques (sic !) ou soldats. À chaque type de Skullie correspond une jauge vous permettant, si elle est suffisamment remplie, d'accomplir des actions particulières. La jauge rouge permet d'éditer le terrain (enlever ou ajouter des lopins de terre) et de transformer vos Skullies en anges (afin qu'ils puissent atteindre certains endroits en volant). La jauge bleue autorise à construire des bâtiments de première catégorie. La jauge blanche permet de financer les recherches de vos scientifiques. Et finalement la jauge verte équipe vos soldats en armes à feu. Pour remplir ces jauges, vous devrez disposer assez de Skullies de chaque type à l'extérieur des bâtiments (pour récolter les ressources) ainsi qu'à l'intérieur (pour les exploiter). Car en effet, vous devrez également endosser le rôle de maître de maison pour gérer vos bâtiments qui se composent chacun de quatre salles (une pour chaque espèce de skullie). Mais ne vous inquiétez pas, si ces principes vous paraissent quelque peu obscurs, vous aurez tout le temps de les assimiler au cours des 10 missions d'apprentissage et des 30 missions Solo se déroulant aux quatre coins de la planète.



Afin d'atteindre des endroits difficiles, vous pourrez transformer vos Skullies en anges.



Pièges à Skullies !

Mais venons-en au caractère délirant de Skullcaps. Pour venir à bout de vos ennemis (seul et unique objectif des différents niveaux), vous devrez utiliser, en plus de vos soldats, le fruit de vos recherches scientifiques. De la vache explosive à la pluie de rochers

Les graphismes varient en fonction des pays : étendues d'herbe en Irlande et névés en Scandinavie.



En utilisant la faune dans vos centres de recherche, vous découvrirez de nouveaux pièges.

Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie disponible
Prix env. 250 F.
Genre gestion/stratégie
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x
Config. recom. P233, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Voilà à quoi ressemble un Skullie... Évidemment, on est bien loin d'une Lara Croft !

L'AVIS DE SÉBASTIEN

Il est très difficile d'accrocher à Skullcaps tant son intérêt stratégique est limité (l'objectif des missions se résumant à exterminer l'ennemi). De plus, sa réalisation d'ensemble reste très moyenne et nous rappelle Baldies, un jeu vieux de deux ans et jamais sorti par chez nous. D'ailleurs, Skullcaps ne serait-il pas Baldies renommé ? Quel que soit son nom, ce jeu de « stratégie » s'avère assez moyen et seule l'envie de voir ces stupides crânes chauves tomber dans de nouveaux pièges nous pousse à progresser dans les niveaux.

Vous bénéficierez de plusieurs niveaux de zoom qui dégradent bien évidemment la finesse des graphismes.



Voilà le résultat après qu'une dizaine de Skullies aient essayé de déminer ma vache explosive !

en passant par la bombe puante, vous disposerez d'un éventail de plus de 100 pièges pour annihiler vos adversaires. Le fin du fin consiste évidemment à combiner ces derniers : disposer un champ de mines devant un bâtiment ennemi dans lequel vous jetez une bombe puante ou poser un piège électrique juste avant de déclencher un terrible orage sur la région ennemie. Les pièges sont donc plus délirants les uns que les autres et vous prendrez un malin plaisir à voir les pauvres Skullies ennemis tomber en plein dedans : ils s'enflamment, ils s'électrocutent, ils sont propulsés en l'air. Bref, un véritable bonheur pour les sadiques que nous sommes ! En revanche, même si le côté « cartoon » des graphismes les rend agréables, on aurait pu espérer un degré de finition un peu plus poussé. La carte est, quant à elle, trop petite et indique beaucoup trop d'éléments pour être lisible. Ce détail est d'ailleurs symptomatique d'une interface trop lourde à gérer. On regrettera également que le *scrolling* ralentisse sur P200 lorsque trop de Skullies se trouvent à l'écran (remarquez, vous pouvez toujours jouer en 256 couleurs si vous en avez le courage !). Mais ce qui me gêne finalement le plus dans Skullcaps, c'est certainement son faible intérêt stratégique. On ressent en effet très vite l'envie de découvrir tous les pièges sans véritablement avoir envie de progresser dans les niveaux. Au final, Skullcaps s'avère être un jeu relativement moyen sauvé par son humour, facteur rarement présent dans les jeux de stratégie. ■

Sébastien Tasserie

En cliquant sur la porte d'un bâtiment, vous pourrez l'ouvrir et répartir vos Skullies dans les quatre salles.





Skullcaps	
Graphisme	★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Pièges délirants
- *Look* des Skullies
- Principe des jauges

Les moins
- Peu de bâtiments
- Graphismes moyens
- Interface lourde

House of the Dead ★

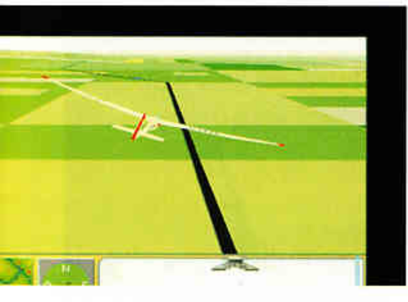
Shoot
sur CD-ROM PC
édité par SEGA.



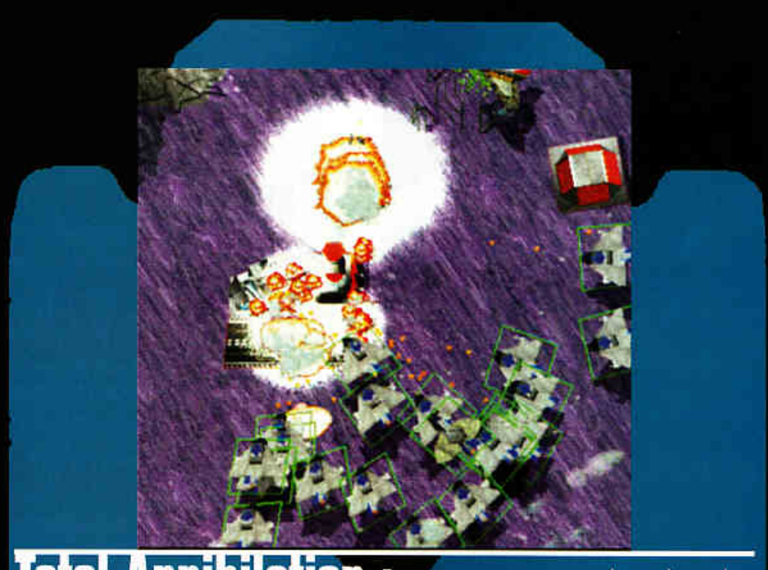
Ah ! Quand SEGA entreprend d'adapter des grands hits issus des salles d'arcade au PC, on est toujours déçu ! Ce House of the Dead ne fait malheureusement pas exception à la règle : si éclater du monstre à la pointe d'un curseur peut détendre quelques dizaines de minutes, encore faut-il que la réalisation soit à la hauteur. Ici, 3D et graphismes sont de circonstance : horribles ! Quant à la jouabilité, elle manque tout de même de *fun* malgré les nombreux effets *gore* pixellisés. Quel cauchemar ! ■ *L.-S. R.*

Planeur

Simulateur de planeur
sur CD-ROM PC
édité par Alsyd Multimedia.



Après une installation MS-DOS durant laquelle vous aurez configuré votre carte sonore manuellement, Planeur affiche une carte du plus bel effet. Choisissez alors n'importe quel point géographique et vous voilà parti pour un vol en planeur inoubliable. Quelques carrés de couleur pour représenter le sol, des bruitages faits maison et un planeur trônant en plein centre de l'écran. Vous n'avez plus qu'à attendre de mourir d'ennui et, croyez-moi, ça ne devrait pas être très long ! ■ *S.T.*



Total Annihilation : Batailles Stratégiques ★★★

***Add-on* de Total Annihilation sur CD-ROM PC édité par Cavedog.**

Dans ce nouvel *add-on* pour Total Annihilation, vous trouverez six nouvelles cartes pour le mode Bataille (du format 12 x 12 au format 20 x 20), près de 100 missions destinées aux deux camps ennemis (Arm et Core) ainsi que de nouvelles unités (dont la plupart sont déjà téléchargeables sur le Net). Le but de cet *add-on* n'est, bien évidemment, pas de venir empiéter sur le terrain du précédent (Total Annihilation : Contre-attaque) mais de proposer un très grand nombre de missions indépendantes à la difficulté progressive. Et c'est plutôt réussi ! Vous pourrez ainsi choisir entre quatre catégories de missions : escarmouche, éclair, moyenne et longue en fonction du temps dont vous disposez (c'est généralement la moindre des inquiétudes des joueurs mais bon…). Dommage tout de même que ces missions tournent souvent à la destruction massive et que peu de réelles nouveautés aient été ajoutées. À réserver aux fans inconditionnels. ■ *S.T.*



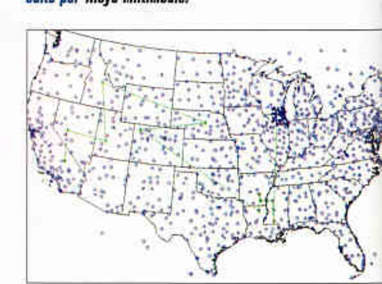
Fields of Fire ★★

Jeu de stratégie sur CD-ROM PC édité par Empire Interactive.

Fields of Fire vous propose de prendre part à la guerre qui opposa la France à l'Angleterre en 1757 sur la frontière américano-canadienne. Le Tutorial, bien réalisé, vous inculquera les règles de base et vous fera prendre conscience de l'importance de vos hommes. En effet, ces derniers possèdent des caractéristiques et des habiletés (poser des pièges, utiliser une longue-vue, etc.) qui évolueront tout au long de la trentaine de missions. Celles-ci, se décomposant en plusieurs objectifs (aller à un point de la carte, éliminer les forces ennemies, exploser un baraquement, etc.), vous entraîneront dans des combats en temps réel, menés par un *leader* (possédant des qualités et des défauts) que vous aurez choisi en début de campagne. Malheureusement, l'interface peu intuitive, les graphismes médiocres et la lenteur du *scrolling* repousseront un grand nombre de joueurs… Même ceux intéressés par la « micro-stratégie ». ■ *S.T.*

Copilot ★★★

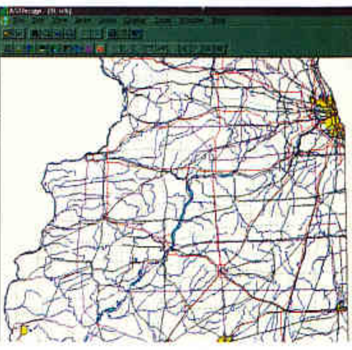
Planificateur de vol
sur CD-ROM PC
édité par Alsyd Miltimédia.



Cette énième extension pour Flight Simulateur a pour vocation d'aider les pilotes en herbe dans la préparation de leurs vols. En effet, après avoir choisi l'aéroport de départ puis celui d'arrivée, Copilot crée automatiquement le plan de vol correspondant (accompagné d'informations utiles). En consultant celui-ci pendant le pilotage, vous disposerez alors d'un outil de navigation en temps réel. Sans être révolutionnaire, cet *add-on* peut rendre bien des services aux passionnés ! ■ *S.T.*

Airport & Scenary Designer ★★★★

Extension pour Flight Simulator
sur CD-ROM PC
éditée par Alsyd Multimédia.



Si vous en aviez assez de faire la navette entre les mêmes aéroports dans Flight Simulator, cette extension est faite pour vous ! En effet, ce logiciel de conception graphique va vous permettre de modifier des aéroports existants et d'en créer de nouveaux. Au menu de la pléthore d'options : ajout de détails géographiques et de nombreuses infrastructures (hangars, *buildings*, pistes, etc.). Pour ne pas vous perdre, vous disposerez tout de même d'un manuel de 245 pages. ■ *S.T.*

President Air Force ★★

Extension pour Flight Simulator
sur CD-ROM PC
éditée par Micro Application.



Après *Air Force One* en vidéo, voici venir Président Air Force sur PC. L'aventure que propose cette nouvelle extension vous plonge dans la peau du pilote officiel du président des États-Unis. Au cours d'un vol qui vous emmènera de Moscou à Londres, vous devrez faire face à de nombreux imprévus (avarie, mauvaise visibilité, etc.). Cet *add-on* apporte également cinq nouveaux modèles de coucous, ainsi que l'aéroport de Moscou en très détaillé. À réserver aux fans de Harrison Ford. ■ *S.T.*

Mortal Kombat 4 ★★★

Jeu de combat
sur CD-ROM PC
édité par Midway



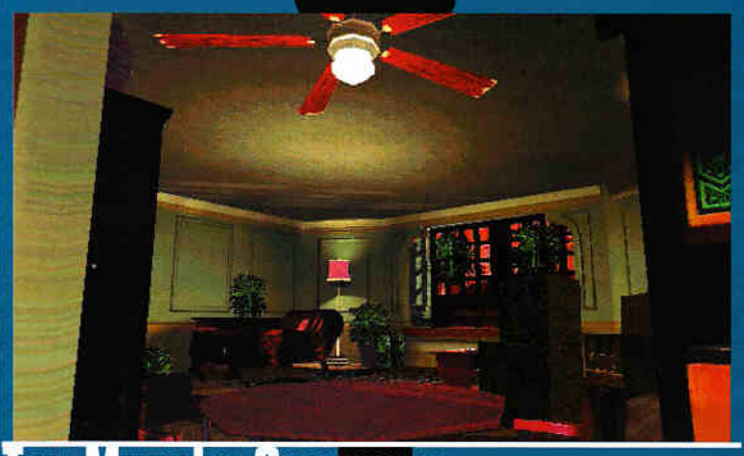
Dans ce quatrième volet, vous retrouverez les modes (Arcade, Équipe, Endurance, Tournoi et Entraînement) et les personnages (une quinzaine au total) qui ont fait le succès de la série. Les graphismes, optimisés pour les cartes 3D, sont réussis (hormis quelques objets Bitmap) tout comme l'animation qui est fluide sur P200. Le rythme des combats est soutenu (l'on peut utiliser certains éléments du décor) mais Mortal Kombat restera toujours Mortal Kombat, d'où un intérêt limité ! ■ *S.T.*



Red Sea Operations ★★★★

Extension pour F22 Air Dominance Fighter sur CD-ROM PC édité par Infogrames.

Red Sea operations va vous permettre d'étendre le théâtre des opérations de votre simulateur de vol préféré, F22 Air Dominance Fighter. Ainsi, vous allez maintenant pouvoir combattre en Éthiopie, en Égypte et en Arabie Saoudite au cours de 30 longues et difficiles missions. Les objectifs de ces dernières sont aussi variés que classiques : intercepter des chasseurs ennemis, escorter des avions alliés ou encore détruire des colonnes de blindés. Vous aurez également l'occasion d'effectuer cinq missions à bord d'un Awacs, célèbre avion de reconnaissance américain. Vous dirigerez alors vos chasseurs, depuis une carte, et suivrez l'évolution des combats sur un petit écran (en couleur, messieurs !). De par sa réalisation et son intérêt (même si les missions en Awacs ne sont pas des plus passionnantes), cette extension est donc très valable. On regrettera cependant que le niveau de difficulté soit aussi élevé. ■ *S.T.*



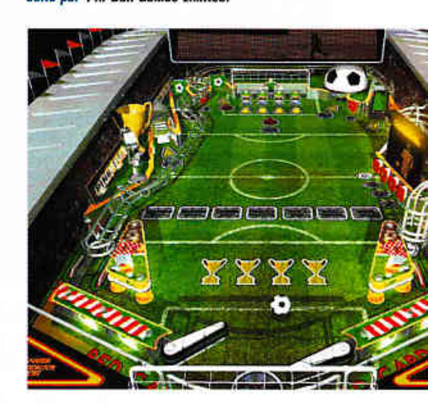
Tex Murphy Overseer ★★★

Jeu d'aventure sur CD-ROM PC édité par Eidos.

Après Under a Killing Moon et Pandora Detective, Tex Murphy reprend du service dans Overseer ! Chargé par une jeune femme de prouver l'assassinat de son père (un éminent neurologue), notre détective privé va être entraîné dans une affaire qui le confrontera à des chassés-croisés de suspects, des recherches scientifiques pas très saines et une organisation secrète plutôt active. Vous retrouverez avec plaisir le concept d'univers virtuel procurant une grande liberté d'action (se déplacer, se baisser, se surélever, regarder en haut ou en bas, etc.) mais déplorerez en revanche la mauvaise qualité de la 3D et la lenteur du jeu sur les petites machines. C'est d'autant plus dommage que l'on retrouve avec bonheur l'ambiance « détective privé à la Humphrey Bogart », un jeu d'acteur sans fausse note et des vidéos de bonne qualité. Malgré ces défauts, ce dernier volet plaira donc, sans aucun doute, aux amoureux du genre… ■ *S.T.*

Pinball Soccer 98 ★

Jeu de flipper
sur CD-ROM PC
édité par Pin-Ball Games Limited.



Aucun domaine n'a échappé à la déferlante « Coupe du monde de football ». Ainsi, Pinball Soccer 98 vous propose une table bien réalisée ayant pour cadre un terrain de foot. Vous disposerez de trois *flips* afin de marquer un maximum de points (toucher tous les défenseurs, *shooter* l'arbitre, etc.) et jouerez avec une boule en forme de ballon. Mais même si Pinball Soccer 98 permet d'affronter un adversaire en écran *splitté*, son unique table n'en justifie définitivement pas l'achat. ■ *S.T*

Comanche 3 Gold ★★★

Simulation
sur PC CD-ROM
édité par Novalogic.



Pour revitaliser son produit fétiche, Novalogic nous ressort une version enrichie de Comanche 3.
Elle comprend 80 nouvelles missions, dont cinq campagnes, des graphismes améliorés, et un support Multijoueur amélioré compatible Novaworld, le serveur *on-line* de Novalogic.
C'est bien beau tout ça, mais même sur un Pentium II Comanche 3 n'est pas un modèle de fluidité, et malgré de nouvelles commandes l'ailier reste tout aussi débile. Reste un prix alléchant, dans les 200 F. ■ *F.M.*

UNREAL

Tout commence lorsque les signaux d'alarme du Vortex Rikers, le vaisseau-prison dans lequel vous êtes détenu, se mettent à clignoter... Quelque chose ne tourne pas rond. Soudain, un choc fait trembler tout le vaisseau, vous projetant contre le mur de votre cellule. Vous vous évanouissez...

Vortex Rikers

Vous vous réveillez. La barrière de Plasma est désactivée. Profitez-en pour vous aventurer hors de votre cage. Rendez-vous au second étage. Activez le Translator. En face de vous, de l'autre côté de la pièce, la bouche de ventilation est ouverte. Glissez-vous dedans. Vous débouchez directement dans la salle de contrôle. Sautez au niveau inférieur et empruntez le passage qui se trouve en bas à droite. Entrez dans le Medic Lab. Traversez-le. Vous allez entrapercevoir le premier monstre. Continuez à avancer toujours tout droit. Traversez l'Area C par le ventilateur détruit, actionnez le levier à droite et montez sur l'élévateur. Un peu plus loin, vous tomberez sur une trappe que vous ouvrirez en actionnant l'interrupteur du mur (brisez la glace).

Nyleve's Fall

Passez sous la coque du vaisseau. Un passage dans la montagne vous attend un peu plus loin à gauche. Vous y affronterez votre premier monstre. Prenez deux ascenseurs et remontez à l'air libre. Une fois de plus, vous trouverez une entrée donnant dans la montagne. Après avoir fait un petit tour dans les environs, empruntez-la. Vous pénétrez dans un corridor...

Rrajigar Mine

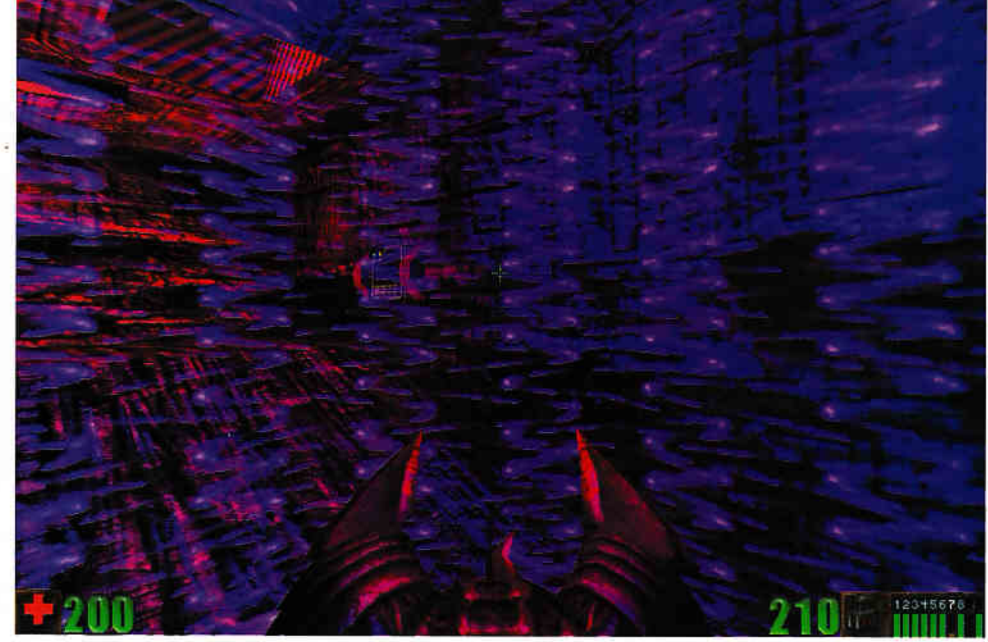
Au bout du corridor, prenez le passage à votre gauche (runes au-dessus de la porte). Continuez votre chemin et une fois arrivé à la salle de contrôle, actionnez les deux interrupteurs rouges présents sur le mur. Ceux-ci désactivent des champs de force. Retournez sur vos pas et dans la salle où vous aviez pris la porte avec les runes, passez par le trou creusé dans la montagne. Le champ de force de la prochaine porte est à présent désactivé. Continuez votre route, prenez l'ascenseur. Vous arrivez dans une grande salle où coule de la lave en fusion. Ne faites pas de faux pas et méfiez-vous des tremblements de terre... Certaines parties de la paroi sur laquelle vous devez passer se détachent. Dirigez-vous à droite. Vous rencontrerez un *alien*. Suivez-le, il vous montrera un passage secret rempli de bonus. Cependant, un monstre surgit au même moment alors gare... Continuez à avancer. Un obstacle se présente à vous. Une fosse remplie de lave. Plus bas dans cette fosse, vous apercevez une poutrelle reliant les deux bords. Regardez attentivement de l'autre côté du fossé. Un petit carré rouge clignote. Tirez dessus et la poutrelle remonte jusqu'à votre niveau. Vous n'avez plus qu'à passer. Vous nettoyez votre chemin des monstres le parsemant, jusqu'à déboucher dans une salle avec pleins de cadrans au mur. Actionnez le levier qui se trouve juste en dessous. Ceci déclenche l'apparition de quatre interrupteurs placés sur la grosse colonne centrale. Activez-les pour que les deux portes bloquées jusqu'à présent s'ouvrent, laissant entrer une créature. Les deux passages mènent au même élévateur. Au niveau supérieur, vous devrez faire sauter quelques barils de dynamite afin de continuer à avancer. Vous arrivez dans un cul-de-sac. Activez la grosse manette rouge et précipitez-vous sur la dalle noire et jaune située à droite. Un petit ascenseur vous emporte plus haut. Traversez la salle de stockage du minerai et pénétrez dans un corridor qui vous emmènera jusqu'à un pont. Faites bien attention en le traversant. Il est assez croulant et la partie se trouvant au milieu est prête à tomber. Traversez le second pont avec la même prudence. Avancez toujours tout droit jusqu'à tomber sur une porte fermée. Prenez le chemin de gauche, vous trouverez un levier. Une fois actionné, un ascenseur descend. Plus haut, se trouve une vitre verte au bout d'une passerelle. Un gros ventilateur souffle violemment et vous attire vers lui. Restez bien du côté gauche de la passerelle. Dans la pièce suivante, activez les trois boutons jaunes et revenez sur vos pas. La porte qui était bloquée précédemment est maintenant ouverte...

Depths of Rrajigar

Prenez l'ascenseur à votre droite et appuyez sur l'interrupteur rose se trouvant sur le mur de la passerelle. Précipitez-vous dans la benne de chargement. Lorsqu'elle s'arrête, sautez vite de l'autre côté. Un peu plus loin, dans une pièce ronde, vous trouverez un bouton rouge que vous devrez activer. Courrez dans la seconde benne de chargement qui vous emmènera à l'étage supérieur. Prenez le couloir. Vous débouchez sur une pièce avec une passerelle au centre de celle-ci. Tournez le levier qui se trouve à votre droite. Revenez et allez tout droit afin d'activer la fiche qui se trouve sur le mur de la pièce







d'en face. Empruntez la passerelle et vous allez vous retrouver dans une sorte de tunnel brumeux. Prenez à droite jusqu'à arriver à une grande salle pleine de caisses et de colonnes. Avancez tout droit puis montez à droite. Vous allez trouver deux interrupteurs à activer sous les deux grosses cuves en contrebas. Une fois fait, revenez et continuez votre chemin. Une autre manette attend d'être baissée un peu plus loin. Redescendez tout en bas puis prenez en face jusqu'à la porte. Suivez le couloir....

Sacred Passage

Vous voilà à l'air libre. Plongez dans le petit lac se trouvant un peu plus loin. Glissez-vous dans le petit trou qui se trouve sur une des parois. Faites le plus vite possible pour ne pas mourir noyé. Une fois sorti, ouvrez la porte qui se trouve à votre droite. Actionnez le levier à droite de la piscine et empruntez le passage s'ouvrant derrière vous.

Chizra–Nali Water God

Plongez dans l'eau et brisez les quatre chaînes qui retiennent la planche. Sautez afin de toucher le levier qui pend juste au-dessus de vous. Engagez–vous en face à présent. Prenez la poutre qui monte, suivez l'alien (pièce bonus). A votre droite s'ouvre un passage. Poussez le cube qui se trouve sur le côté gauche de la porte et montez sur l'espèce d'ascenseur. Dans le renfoncement à votre droite, se trouve un petit cube que vous devez pousser. Un passage s'ouvre sous vos pieds et vous fait tomber dans un cul-de-sac. Tournez–vous à droite et poussez le bloc du milieu. Dans la pièce, prenez le passage à droite. Vous arrivez sur un pont en bois. Sautez en bas. Lisez les runes dorées sur le mur et passez sur la petite poutrelle qui apparaît derrière vous. Activez le rectangle et dirigez–vous dans le passage au nord-ouest. Attention, si vous marchez au centre du passage, un piège lançant des flèches se déclenchera. L'ascenseur vous mène un étage plus haut. Dans la pièce du fond, activez l'interrupteur qui se trouve à votre gauche en entrant. Cela a pour effet d'abaisser une colonne bleue. Courez et placez–vous dessus. Elle remonte en vous ramenant dans une pièce que vous avez déjà explorée. Refaites ce que vous aviez fait précédemment jusqu'à revenir dans la salle avec la grande porte en or. Une fois réouverte, prenez le passage qui descend. Sautez par-dessus le petit fossé (ou plongez si vous voulez des bonus). Prenez à gauche. Montez sur les cubes avant d'éviter le " retour de bâton ". Continuez votre chemin et arrêtez– vous à la porte sur laquelle est dessinée une tête. Poussez le cube qui se trouve en face d'elle. La porte s'ouvre. Entrez et prenez le passage de gauche. Vous arriverez dans une pièce où il y a plein de ponts. Au milieu de deux d'entre eux se trouvent deux gros cubes sur lesquels vous devrez pousser deux interrupteurs. Revenez à la porte en or que vous avez aperçue. Un passage s'est ouvert à sa droite. Poussez le cube. La porte en or s'ouvre. Vous arrivez dans une pièce avec trois autres portes en or et deux passages bloqués par des barreaux. Prenez celle de droite. Tournez à gauche et montez sur les blocs se trouvant un peu plus loin afin d'atteindre le passage surélevé. Faites trempette dans la piscine et revenez dans la pièce avec les portes en or. Un des passages s'est ouvert au milieu. Abaissez le levier et montez prendre le fusil juste derrière vous. Le passage bloquant une porte en or s'ouvre. Passez la porte de Lumière. Vous vous retrouvez dans un endroit que vous connaissez. Avancez tout droit.

Ceremonial Chamber

Prenez la porte de gauche, tournez à gauche et ouvrez la porte en or. Allez chercher l'arme et revenez. Jetez–vous dans l'eau. Vous trouverez un levier au fond. Celui-ci ouvre les barrières qui se trouvent en face de vous tout au fond de l'autre pièce. Allez-y et abaissez un autre levier. Sortez de l'eau et remontez tout en haut dans la pièce du début et prenez la porte Serpent de droite. Tournez à droite. Passez la porte en or qui se trouve à gauche. Montez à l'étage supérieur et entrez dans le corridor. Abaissez le levier dans la salle de la fontaine et prenez l'ascenseur qui ne va pas tarder à arriver. Une fois en bas, dirigez–vous au fond en passant dans l'eau. Abaissez le levier. Montez sur le canon et grimpez sur le fil. Passez de poutre en poutre et entrez dans le passage. Au bout de la rivière souterraine se trouve la sortie du niveau.

Dark Arena

Dans la pièce où se trouvent les têtes sur le mur, poussez la seconde à partir de la droite. La grosse porte de la pièce suivante s'ouvre.



Un peu plus loin, vous vous retrouvez à l'air libre. Contournez l'arène par la gauche. Vous trouverez au bout d'un étroit passage, un petit trou dans lequel vous vous glisserez après avoir ramassé la lampe-torche. Avancez jusqu'à déboucher dans la salle des prisons. Prenez à gauche et ouvrez la porte en bois de gauche. Montez l'escalier, abaissez le levier et sautez sur la cage qui descend. Filez dans le passage avant d'être écrasé contre le plafond. Vous allez arriver dans l'arène où vous devrez combattre un gros Titan. Après l'avoir tué, passez par le trou présent dans l'un des murs de l'arène. Actionnez le levier et descendez pour changer de niveau.

Harobed Village

Le village est gorgé de bonus. Allez y faire un tour afin de prendre une nouvelle arme. Ensuite, sortez du village et continuez votre route en direction du complexe en métal. Traversez l'eau et accédez au niveau suivant.

Terraniux Underground

Activez la clef rose et prenez le passage à votre droite. Une fois arrivé dans la salle de contrôle, désactivez l'alarme en appuyant sur les deux boutons roses. Revenez dans la salle centrale et prenez l'ascenseur. Vous vous retrouvez dans une pièce où coule une rivière acide juste sous vos pieds. Sautez dedans et ressortez-en le plus vite possible en sautant sur la bergère. Passez la porte à votre droite. Activez l'interrupteur...

Terraniux

Revenez sur vos pas. La coulée d'acide a disparu. Tombez au fond de la pièce et allez à droite. Passez un sas. Montez à gauche ou à droite et continuez de tourner jusqu'à trouver le sas qui est ouvert (le 3e). Une plate-forme montante se trouve à votre droite. Montez et poussez l'interrupteur rose au fond de la salle. Retournez de l'autre côté de la pièce et montez le petit escalier. Vous allez trouver deux salles identiques à celle que vous venez de quitter. Poussez les interrupteurs et prenez la porte qui se trouve à votre droite en vous retournant. Ceci donne accès à de petites salles reliant les trois grandes pièces identiques. Dans celle où il y a le moins d'acide, montez sur la grille qui est en fait un ascenseur. Passez à gauche du jardin et ouvrez la porte. Tombez dans le fond de la pièce. Deux petites plates-formes sont marquées par des runes roses. L'une des deux vous emmène à l'étage supérieur. Prenez les bonus et redescendez. Suivez le couloir extérieur à la pièce centrale et vous tomberez sur un interrupteur rose qui active une plate-forme élévatrice. Vous vous retrouvez dans une pièce où poussent des plantes " vertes ". Tombez dans l'acide et empruntez, muni de votre lampe torche, le tunnel le plus sombre



(celui du milieu). Vous atterrirez dans la salle de contrôle. Activez les deux interrupteurs puis prenez la porte qui est sur le côté. Retournez dans la pièce des plantes vertes. La porte qui était fermée est désormais ouverte. Activez les deux interrupteurs et passez la porte se trouvant à gauche.

Noork's Elbow

Vous n'avez qu'à longer la montagne afin de trouver un temple.

Temple of Vandora

Allez tout droit, descendez l'escalier à gauche. Descendez toujours jusqu'à arriver à un lac avec un petit îlot. Allez à gauche pour activer un interrupteur (pièce violette) puis allumez la Torche de la Tranquillité qui se trouve sur le petit îlot. Revenez à l'entrée du lac et prenez en haut à gauche. Remontez tout en haut en passant par la salle de Vandora. Une fois arrivé dans la pièce de début de niveau, reprenez la porte de gauche mais cette fois, prenez à droite, longez la montagne et vous trouverez un autre temple. Poussez le bouton à droite et allez à gauche où vous devrez affronter un Titan. Tuez-le puis prenez le passage derrière l'amphithéâtre.

The Trench

Descendez la montagne et entrez dans le vaisseau. Appuyez sur l'écran où est dessiné un cosmonaute puis courez sur la petite plate-forme juste derrière vous. Sautez sur la plate-forme qui arrive et prenez la porte de l'autre côté.

ISV KRAN Deck 4

Appuyez sur le panneau de contrôle au fond de la salle puis prenez l'ascenseur derrière vous. Avancez tout droit puis prenez à droite et encore à droite. Activez le panneau de contrôle et tentez d'ouvrir la porte à gauche. Retournez sur vos pas. Une trappe s'est ouverte donnant sur un gros ventilateur. Prenez le conduit d'aération et trouvez l'interrupteur un peu plus haut. Sautez sur la passerelle du milieu et activez le panneau. Descendez, ouvrez la bouche d'aération et remontez à la porte que vous tentiez d'ouvrir un peu plus tôt. Elle s'est ouverte. Allez à gauche et vous trouverez dans un renfoncement, un ascenseur. Montez au niveau supérieur et activez le panneau. Redescendez et allez au fond de la salle. Une passerelle s'est abaissée. Montez-la. Activez le panneau et redescendez. La porte au fond à gauche est à présent ouverte.

ISV KRAN Deck 3

Passez la porte du fond, puis activez le bouton mural de droite dans la pièce suivante et montez dans l'ascenseur. Activez le panneau se trouvant au fond à droite. La grande porte rouge s'ouvre. Entrez et prenez l'ascenseur au fond. En haut, tuez tous les monstres. Les passerelles de chaque cellule s'abaisseront. Entrez dans chacune d'elles et lisez les panneaux. Redescendez tout en bas et reprenez la porte rouge. Remontez et dans la pièce de la porte rouge, ouvrez le sas qui se trouve à votre gauche en entrant. Trouvez la salle nommée Cooling System Control puis entrez et de chaque côté de la grosse cuve, vous trouverez deux petites salles dans lesquelles vous devrez activer un panneau. Allez dans la salle Containment Field Generator. Ouvrez la porte au fond de la salle, activez les deux panneaux lumineux puis entrez dans la porte à gauche de l'entrée. Descendez à l'étage intermédiaire et allez tout au fond de la salle. À gauche et à droite se trouvent deux panneaux lumineux à



enclencher. De chaque côté, se trouvent deux générateurs. Tirez au milieu sur le faisceau. Remontez tout en haut et montez dans la salle nommée Engine Power Core Control. Activez tous les panneaux lumineux et enclenchez l'interrupteur mural au fond à gauche. Montez dans l'ascenseur et activez à nouveau les deux panneaux que vous trouverez. Redescendez au niveau inférieur et montez au Deck 2. Trois panneaux sont à activer. Une fois tout fait, redescendez tout en bas et allez dans la salle nommée Primary Turbo Lift. Montez et passez le sas.



ISVDECK 1

Activez l'interrupteur dans les salles Transformez Room 1, 2, 3 et passez le champ de force. Passez derrière le labo et montez sur le « bridge ». Montez à nouveau. Vous vous retrouverez dans la salle du labo mais à un étage supérieur. Activez le panneau au fond de cette salle et descendez lorsque le labo s'ouvre. Entrez et activez l'interrupteur dans la fosse ainsi que les panneaux lumineux. Attention aux blobs... Dès que la porte du labo s'ouvre de nouveau, activez l'interrupteur de droite et foncez dans la salle nommée Crew Berths. Allez tout droit. Dans la salle du fond, montez dans l'ascenseur et activez le panneau à gauche. Plongez dans l'eau et trouvez la trappe. Actionnez l'interrupteur et revenez tout en bas au niveau bridge. Montez sur les côtés et activez les deux interrupteurs. Glissez dans la trappe sous le siège de pilotage. Grimpez sur le pod octogonal.

Spirevillage

Allez tout au fond du passage qui longe la montagne et activez la clef de la porte en sautant.

The Sunspire

Suivez le chemin qui descend et entrez dans le temple. Prenez la porte d'en face et montez tout en haut. Allez dans la pièce Cistern et plongez dans l'eau. Empruntez le passage au fond de l'eau. Trouvez le Grand Hall (pièce avec deux statues). Prenez le passage à gauche de cette salle et montez dans l'ascenseur. Prenez l'ascenseur de droite qui monte. Prenez à nouveau l'ascenseur d'en face qui monte. Allez dans la chambre de Cristal. Actionnez le levier puis allez dans la salle du fond le plus vite possible. Une embarcation descend du ciel. Montez dedans.



Gateway to Napali

Rentrez dans la grotte puis prenez la porte à gauche. Avancez toujours tout droit. Traversez le pont, passez sous la chute d'eau et actionnez le levier qui se trouve au fond du couloir. Revenez et continuez à nager dans la rivière. Un passage s'est ouvert. Sortez de l'eau et prenez à droite derrière vous. Au bout de votre chemin, vous trouverez un temple. Prenez à gauche, montez les escaliers.

NaPali Heaven

Entrez dans la maison qui se trouve à votre droite. Tournez à gauche, baissez le levier, revenez et prenez la porte de droite. Actionnez le gouvernail au fond à gauche. Passez la porte qui vient de s'ouvrir dans la cour et montez, tout en haut, actionnez un levier. Revenez dans la cour et montez à l'étage supérieur. Actionnez le levier que vous trouverez au bout de votre chemin et sautez dans le trou qui vient de s'ouvrir dans le sol. Dans la pièce suivante, vous verrez une fissure dans le mur. Tirez dessus et entrez. En haut, prenez à droite et allez actionner la manivelle. La grille du bas s'est ouverte. Redescendez et passez-la. Continuez votre chemin jusqu'à trouver une piscine en bas d'un escalier. Plongez dedans et suivez la voie d'eau. Derrière se trouve encore une fissure dans le mur. Tirez dessus et entrez. Montez les escaliers à droite de la salle de la taverne après avoir poussé l'interrupteur derrière le bar. Prenez à droite, actionnez le levier puis prenez la porte de droite. Cassez la vitre et sautez en bas. Une porte est ouverte. Actionnez le levier. Prenez le passage à gauche et entrez dans la salle ouverte. Montez actionner le panneau. Redescendez et plongez dans le grand lac. Empruntez le passage.

OutPost 3J

Une seule porte s'ouvre. Entrez et montez tout en haut afin d'ouvrir la porte principale (salle de contrôle). Redescendez. Dans la salle du vaisseau, actionnez l'ascenseur et montez actionner les panneaux lumineux. Continuez votre route. Vous allez trouver une grosse cuve verte. Actionnez la fiche électronique placée sur la paroi gauche et ouvrez la grosse porte. Entrez dans l'église. Prenez à droite et tout en haut poussez l'interrupteur placé sur le mur du fond. Actionnez le panneau et le pupitre de contrôle un peu plus loin, et redescendez en bas de l'église. Prenez la porte de gauche et descendez les escaliers jusqu'aux catacombes. Vous trouverez la salle de contrôle. Activez le téléporteur et passez dedans.

Velora Pass

Tuez le Titan de pierre et sautez sur son trône. Le pont en face de vous remonte à votre niveau.

Bluff Eversmoking

Prenez à gauche par la petite pente. Passez le couloir de droite et descendez les escaliers. Prenez le passage de droite et plongez dans l'eau. Descendez au plus bas (croix de torture au fond de l'eau) et continuez votre chemin. Vous ressortez à l'intérieur du monastère. Montez dans la tour de garde afin d'ouvrir la grande porte. Puis prenez le passage à droite de la grande porte. Plus loin se trouve un champ de force. Contournez-le en passant sur la petite poutre du mur d'en face. Sautez dans la salle et désactivez le champ de force. Remontez à la grande porte, ressortez du monastère et redescendez la petite pente. Cette fois, au lieu de prendre à droite, vous descendrez dans le conduit d'eau de gauche. Descendez tout en bas. Prenez le passage qui est submergé (ce tunnel se trouve juste en dessous de celui que vous voyez) et vous allez déboucher dans une grande grotte. Empruntez le passage situé juste au-dessus de vous. Prenez à gauche et activez l'interrupteur au fond de la salle. Suivez le couloir

et activez les deux panneaux lumineux que vous trouverez au bout de votre route. Prenez le petit tunnel en face de vous. Il vous amène devant la tour. Entrez dedans et montez tout en haut. Activez tout et redescendez d'un étage afin de prendre le monte-charge. Laissez-vous emporter. Actionnez le levier dans la pièce que vous trouverez plus loin.

Dasa Mountain Place

Actionnez le levier se trouvant au fond de la pièce à gauche puis passez la porte. Passez sur le pont puis descendez la poutrelle à votre gauche. Descendez sur la passerelle et prenez le passage se trouvant sous l'eau. Prenez l'ascenseur. Abaissez le levier. La porte d'en bas s'ouvre. Entrez et prenez à gauche. Une fois l'interrupteur activé, revenez et prenez la porte centrale. Vous arriverez dans une pièce sombre remplie d'eau. Prenez la porte en face.

Cellars at Dasa Pass

Allez à gauche, faites tourner la manivelle, revenez et prenez tout droit. Montez à droite, tournez une autre manivelle et passez la porte en bas. Prenez la pièce centrale en l'ouvrant grâce à la manivelle située dans la salle à votre gauche (porte ouverte). Allez tout droit et au fond, tournez à gauche. Montez et entrez dans l'arène. Une fois le combat fini, montez par le petit passage et sautez dans le renfoncement situé au-dessus de la porte par laquelle vous êtes venu. Poussez le petit cube et redescendez. À votre droite, un passage s'est ouvert. Actionnez le levier. Ouvrez les portes en face des portes entrouvertes et montez. Allez à gauche et actionnez le gros levier. Courez de l'autre côté de la salle et montez sur l'ascenseur. Poussez l'interrupteur au fond de la salle et actionnez le levier au fond de l'eau. Ressortez et passez les portes entrouvertes. Plongez dans la piscine. Une des trappes sous l'eau est ouverte (carré blanc dessiné juste à côté d'elle). Entrez et actionnez le levier dans la salle. Ressortez de la piscine et descendez l'escalier. Prenez l'ascenseur à gauche en entrant et abaissez le levier. Remontez tout en haut. La grille blanche est ouverte. Descendez à droite, puis montez à droite dans l'ascenseur. Allez à gauche. Dans la grande salle, vous devrez prendre l'ascenseur en face et actionner le levier tout en haut. Un passage s'ouvre en bas, derrière l'ascenseur.

Serpent Canyon

Suivez le guide.

Nali Castle

Allez dans la chapelle en haut à droite et poussez le bouton (livre). Remontez et prenez à gauche cette fois. Un passage est ouvert. Allez à droite puis encore à droite. Montez le grand escalier. Entrez à gauche puis en haut, prenez l'escalier de gauche. Montez l'escalier en colimaçon. Affrontez le monstre dans la tour. Redescendez tout en bas du château et prenez à droite de la chapelle. Suivez le petit escalier en colimaçon qui descend. Entrez dans une des deux portes surmontées d'une pancarte. Actionnez le bouton. Descendez dans le donjon.

Demonlord's Lair

Tuez le Démon...

DemonCrater

Prenez l'ascenseur puis descendez dans le passage. Activez le bouton rouge pour allumer la lumière. Activez l'interrupteur près de la porte et ressortez de la salle. Dirigez-vous vers le passage surélevé. Prenez l'ascenseur et entrez dans le téléporteur après avoir activé le pupitre de contrôle. Suivez le passage de l'autre côté de la salle.

Mothership Basement

Allez à gauche et sautez sur le carré violet qui brille sur le sol.

Mothership Lab

Activez les panneaux de contrôle puis allez à droite. Activez le bouton mural de droite et montez dans l'ascenseur. Allez tout au fond du couloir et prenez le tunnel de droite. Actionnez l'interrupteur au fond de la salle. Revenez et entrez dans la porte qui brille devant vous à la sortie du tunnel. Tournez à gauche et dans Research Center, actionnez le bouton rouge. Dans la pièce attenante, allez vers la porte de gauche et activez le panneau. Revenez dans la pièce centrale où vous aviez pris le premier ascenseur. Marchez sur la dalle noire sur le sol. Montez les escaliers et activez le bouton rouge. Retournez dans la salle du Tunnel Vert et ouvrez la porte en face de vous. Une des deux portes vous mène immédiatement au niveau suivant.

Mothership Core

Allez à droite puis descendez vers la pièce barrée par un champ d'énergie. Ouvrez le sas derrière. Continuez votre chemin. Au prochain croisement, tournez à droite (descente). Montez l'ascenseur en apesanteur. Activez le panneau en bas à droite et continuez votre chemin vers la droite. Activez le panneau au fond de la salle et allez dans le Security Post (pièce de droite). Montez et appuyez sur le bouton dans le passage à gauche. Redescendez. Un passage s'est ouvert sur votre droite juste en sortant du Security Post. Suivez la passerelle et entrez dans un des passages. Activez tous les panneaux lumineux ainsi que le bouton rouge. Revenez dans la grande salle près du Security Post. La porte bloquée s'est ouverte. Suivez le couloir.

Skaarj Generator

Montez dans le générateur par le bas (ascenseur) et détruisez les trois faisceaux.

Illumination

Esquivez les débris et sortez par là où vous êtes venu.

The Darkening

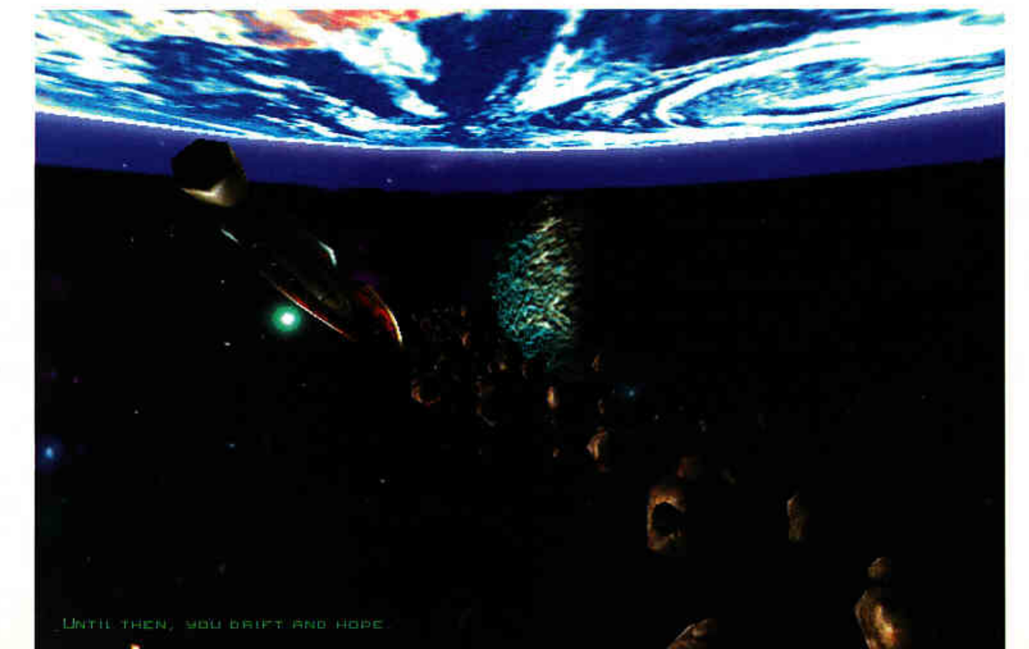
Revenez à l'ascenseur en apesanteur. Ouvrez la salle de gauche. Allez à droite et activez le panneau *alien*. Revenez et allez vers le générateur au fond de la salle. Une fois allumé, passez la porte à côté de l'entrée.

The Source Antechamber

Prenez à gauche et activez le bouton rouge. Revenez dans la pièce centrale et allez tout droit. Avancez sur la passerelle lumineuse.

The Source

Tuez le big Boss et prenez la sortie jusqu'à trouver la fusée. Décollage... vers l'espace infini et intergallactique. ■



L'IMAGE | LE SON | LA MICRO | L'ÉLECTROMÉNAGER

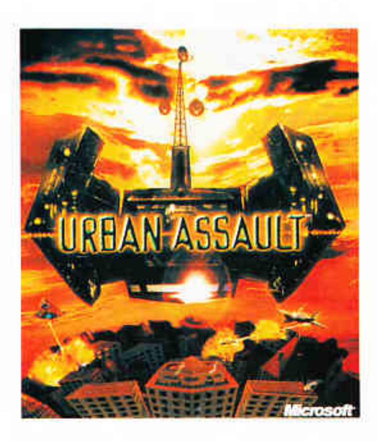
La sélection du mois Boulanger

LES NOUVEAUTÉS

499 FRANCS
MICROSOFT
SIDEWINDER PRECISION PRO PORT USB
• Programmation 8 boutons simplifiée, ergonomie idéale, cette manette est une valeur sûre pour les joueurs.



369 FRANCS
MICROSOFT
URBAN ASSAULT
• Une nouvelle génération de jeu mélangeant habilement action et stratégie dans un univers apocalyptique.



349 FRANCS
MICROSOFT
MOTOCROSS MADNESS
• Une simulation de motos tout terrain extrêmement bien réussie.
Réalisme, décor et jouabilité à couper le souffle !



LES INDISPENSABLES

449 FRANCS
MICROSOFT
FLIGHT SIMULATOR 98
• La meilleure simulation de pilotage existante sur le marché et cela depuis plusieurs années !
Un «must» en simulation.



249 FRANCS
MICROSOFT
AGE OF EMPIRES
• Un jeu de stratégie pour tous à un prix exceptionnel !
Une référence pour le joueur.





■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.



AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES






BOULANGER
Vous ne le regretterez jamais

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!



"superbes textures et illuminations"
JOYSTICK

"Un nombre de niveaux incalculable annonçant une durée de vie hors norme"
PC JEUX

SENTINEL
returns







OFFRE EXCLUSIVE FNAC
POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER



650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD ET PLAYSTATION















